YÜKLENİYOR DERGİNİZ YENİLENİYOR, BARETSİZ GİRMEYİN!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Eylül 2013/09 · 7.90 ₺ (KDV Dahil)
Sayı: 71 · ISSN: 1307-8933

ÖLÜMÜ YENECEK BİR KAHRAMAN ARANIYOR

DIABLO REAPER OF SOULS

GAMESCOM 2013

ÖZEL DOSYAMIZ VE İKİ SAATİ AŞKIN VİDEOMUZLA KÖLN'DEN BİLDİRİYORUZ!

SPLINTER CELL: BLACKLIST | SAINTS ROW 4 | STAR WARS YENİ ÜÇLEME
THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED | THE SIMS 4
CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW | RAYMAN LEGENDS



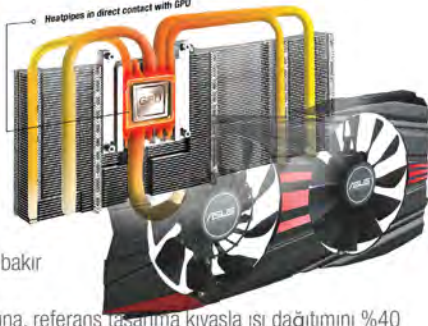


ASUS GeForce GTX 700 DirectCU II Ekran Kartları

Standartların Ötesine Erişin

Hiç Olmadığı Kadar Soğuk

ASUS mühendisleri GeForce GTX 700 serisi ekran kartlarını DirectCU II soğutucuları ile donattılar. ASUS ekran kartları için özel olarak hazırlanan bu soğutma sistemi, ısıyı hızlıca uzaklaştırmak için bakır borular ve buna ek olarak hassas bir şekilde tasarlanmış, sessiz fanlar kullanıyor. %30'a kadar daha serin ve üç kat daha sessiz çalışan bu soğutma sistemi oyunculara serin ve sessiz bir deneyim sunuyor.



ASUS GTX 700 DirectCU II modellerinin hepsinde GPU'ya doğrudan temas eden bakır borular yer alıyor. Serinin en üst modeli olan GTX 780 DirectCU II'de ise bu bakır borular 8mm değil 10mm kalınlığında. Bu özellik tek başına, referans tasarıma kıyasla ısı dağıtımını %40 daha artırıyor. Bunun yanı sıra iki farklı fan tipini bir araya getiren CoolTech fanları da kesintisiz hava akımı sağlayarak sıcak havayı karttan uzaklaştırıyor

En Güçlüyü Arayanlara

GPU kuvvetlendikçe ona aktarılan gücün dağıtımının verimli ve stabil olması daha da önem kazanıyor. Güç altyapısı iyi olmayan bir GPU uzun vadede kullanıcıları hayal kırıklığına uğratabiliyor. ASUS güç dağıtımı kullanıcıları hayal kırıklığına uğratmıyor.

ASUS GTX 700 DirectCU II ekran kartlarında Super Alloy Power katı kapasitörleri, sağlam çekirdekli bobinler ve sağlam MOSFET'ler bulunuyor. Özel formüllü malzemeler ısıya dayanıklılık sağlarken, yoğun yük altında bile sessiz ve stabil çalışmayı da sağlıyor. Bu sayede referans tasarıma göre 2,5 kat daha uzun ömür sunuluyor. DIGI+ VRM, GTX 780 ve 770 DirectCU II modellerinde de yer alıyor.



ASUS'un sunduğu yenilikçi mühendislik örneklerinden biri de GTX 760 DirectCU II'de yer alan Direct Power mimiarisi. Bu tasarım güç dağıtım kanallarını genişleterek elektronların güç bileşenleri ve GPU/VRAM arasında daha rahat hareket etmesini sağlıyor. Bunun sonucu olarak daha yüksek performans ve PCB üzerinde daha düşük ısı ortaya çıkıyor. Referans tasarımı tek şeritli bir yol olarak düşünürsek, ASUS tasarımını çok şeritli şehirlerarası yola benzetebiliriz.



Bileşenler ve GPU arasında elektronların daha rahat akmasın için ekstra bir yol.

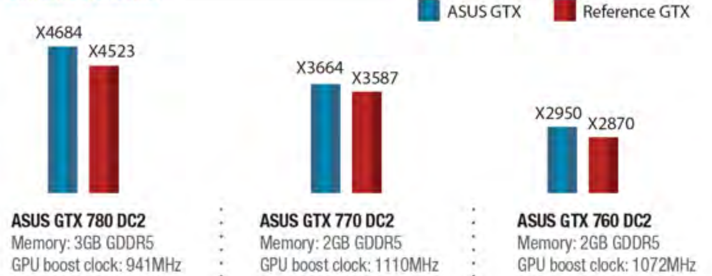
GPU Performansınızı Zirveye Taşıyın

ASUS GPU Tweak artık oyuncular ve hız aşırtmaya meraklı kullanıcılar arasında tanınan bir yazılım oldu. Yeni teknolojilerden faydalanmak için güncellenen yazılım size tam kontrol sunuyor.



Sadece birkaç tıklama ile çekirdek ve bellek frekansları, voltaj değerleri ve fan hızlarını ayarlayabilirsiniz. Her oyun için ayrı profil belirleyebilir, güç ve sıcaklık sınırları koyabilirsiniz.

ASUS GTX 700 serisi ekran kartlarından alın, bilgisayarınız ve oyunlarınız size teşekkür etsin.





HEYECAN VAR DA BİRAZ...

Selam! Merak ediyorum, acaba bugünlerde sizi heyecanlandıran şey ne? Belki üniversiteye başlıyorsunuz, belki yeni bir eve taşındınız, bir kardeşiniz oldu belki, ya da bir sevgili... Belki yeni bir konsol aldınız, üstünüze yük olan ağır bir işi tamamladınız, geç kalmış bir tatile çıkıyorsunuz, beklediğiniz film gösterime girdi, GTA V'in son videosunu izlediniz, belki de akşama zeytinyağlı dolma var? Ya da belki yıllardır üstünde çalıştığınız gözünüzün nuru derginizi silbaştan hazırlamaya karar verdiniz ve ortaya çıkan sayfaları ilk kez gerçek sahipleriyle, okurlarıyla buluşturacak olmanın heyecanı içindesiniz? Evet, işte o en sondaki heyecanlı tip, biz oluyoruz.

Yeni Oyungezer'in Kısım-1'ine hoş geldiniz efendim. İlk sayfalarda "bu muymuş" diyeceksiniz belki, ama hayır, o değil. Dergiyi parça parça, sindirerek yeniliyoruz, o yüzden bu ay derginin ikinci yarısında gösterecek kendini yenilikler. Umuyoruz ki siz de bizim kadar seversiniz, hemen ısınamasanız da biraz zaman verin bence. Çünkü bu daha başlangıç. Bitmiş gibi görünen bazı şeyleri sizden gelen yorumlarla ve kendi tecrübelerimizle değiştirmeye devam edeceğiz. Henüz dokunmadıklarımızıysa... OooOOo, orada çok iş var!

Biz artık ufak ufak Ekim sayısına kaçalım. Bir de... Emin değilim ama gelecek ay muhtemelen bu sayfanın da yerinde yeller esiyor olacak... GERONİMOOOO!

C. Serpil Ulutürk
/ serpil@oyungezer.com.tr /@pebblesinmymind

Not: Bize ulaşın, dergiyle ilgili fikirlerinizi yazın. Yazdıklarınızı önümüzdeki ay *dergiden birlikte okuyalım.*

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...

 oyungezer.com.tr

 facebook.com/oyungezer

 twitter.com/oyungezer



youtube.com/oyungezer



steamcommunity.com/groups/oyungezer

Artwork: Team Fortress 2

360drc

22

Diablo III: Reaper of Souls

Diablo III: Reaper of Souls, Gamescom'a konuk oldu geçen ay. Konuyla ilgili olarak mikrofonlarımızı Hakan'a uzatıyoruz. Evet Hakan, söz sende.



12 THE SIMS 4
Bize daha çok benzeyen sim'lerimizi, artık daha duygulu bir şekilde çişe götürebileceğiz.

16 DESTINY
"Ne varsa kaderinde" demiş, "O çıkar kaşığında..." Bu sözün bir oyuna uyarlandığını düşünün.

18 RÖPORTAJ: EMİR ARKMAN
The Note'un yapımcısı Emir Arkman'la güzel bir röportaj yaptık. Okuyun gari.

20 OYUNEZER
Biz Oyunezer'i Sarp'a vermekten sıkıldık, adam oyun ezmekten sıkılmadı. Ezdi de ezdi yine.

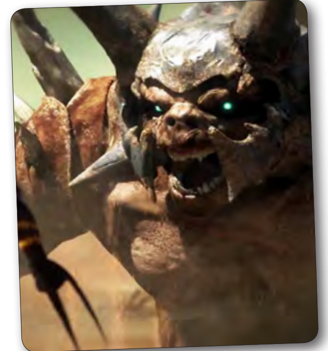
Gamescom Özel



36

PS Vita'ya Hayat Öpücüğü

Uzun zamandır Sony'nin üvey evlat muamelesi yaptığı PS Vita, sonunda beklenen patlamayı gerçekleştirdi.



32 SHADOW OF THE BEAST
İkonik Amiga oyunu Shadow of the Beast, ikonikliğini PS4'te de sürdürebilecek mi?

33 BEYOND: TWO SOULS
PS3'e Beyond gibi oyunlar gelirken kim ne yapsın PlayStation 4'ü? (Yeterince açıklayıcı oldu bence.)

38 XBOX CONTROLLER
Beklemediğimiz ölçüde hayal kırıklığı yaşadık...

39 FIFA 14
Oyun güzel de bana mı güzel? Bilgisayarcı adamım ben kardeşim!

40 COSPLAY
Cosplay'siz E3, cosplay'siz Gamescom, cosplay'siz Oyungezer olmaz olsun. Ofise cosplay'ci abla istiyoruz!!

İNCELEME



48

SPLINTER CELL: BLACKLIST
Aman diyeyim, Sam Fisher'ın kara listesine girmeden oynayın şu oyunu. Sinirli adam, sağı solu belli olmuyor

58 SAINT'S ROW IV
İnsanların ilk olarak "Bu ne ya, GTA çakması mih mih." dedikleri Saint's Row, efsane bir seri olma yolunda ilerliyor.

63 PAPERS PLEASE
Ülkeler arası diplomatik sorun çıkarmak bizim işimiz.

74 RAYMAN LEGENDS
Pozan'ın "Mario'nun bıyığına kurban olmasam dünyanın en iyi platform oyunu diyeceğim." diye bir aydır başımın etini yediği oyun. Alın oynayın da kuretarın beni bu dertten. Lütfen.

76 WORMS: CLAN WARS
Artık siz de bitmeyen serilerden sıkılmadınız mı? (Sims, Worms...)

ALT

82

RIDDICK
Ben Affleck ne kadar Batman değilse, Vin Diesel o kadar Riddick. Ha koçuma benim.

84 DISNEY D23
Disneyland gibi bir şey mi o? Sarp??

92 DOCTOR WHO
O doktoru bulacağım oolum. Buraya yazdım.

96 RETROSPEKTİF: MİYAZAKİ
"Artık Oyungezer'de de çıktım, ölsem de gam yemem gayrı." diyen Miyazaki, bu ayki retrospektiften sonra emekli olduğunu açıkladı (sebebi olduk adamın resmen).

98 MEDDYA
Gel vatandaş geel! Filminden müziğine, kitabından dizisine, Bluray'ine her şey burada! Geeel!!

DOSYA

86

STAR WARS: THE NEW TRILOGY
Sarp'a "Star W..." dememiz, oturup 4 sayfalık böyle bir dosya yazmasına yetti. Artık şifreli konuşuyoruz yanında.

alizine wonderland 78

Alizine Wonderland'de bu ay, Kartal-Pendik dolmuş hattının inceliklerini konuştuk.

DATA

112 OYUNCU ADAMIN TERCİH EDECEĞİ EKRAN KARTLARI
Pahalısından ucuzuna 12 ekran kartı kapışıyor.

114 UZAKTAN KUMANDALI ARAÇLAR
Gâvurların "RC" dediği zevkli mi zevkli bir hobi. Neresinden başlamalı?

120 FETİŞ$$
Paramız yoksa rüya da mı kurmayacağız arkadaşım!

123 MARŞANDİZ
Bu ay Marşandiz'de buhar makinelerini ele aldık (ama elimiz yandı, çok sıcakmış).

124 SORU/CEVAP
Babanız öyle pasta yapmayı nasıl öğrendi? Cevabı burada.

PIXEL



135 UNUTULMAZ SERİLER: FOOTBALL CHAMP
Şuraya FIFA 99'u bir türlü koyduramadım arkadaş. İnançlıyım, olacak.

142 SON JETON: BROKEN SWORD II
Kırılmış kılıcın hesabı sorulmaz demişler, bu kadar kurcalamamak gerekli bence (seriyi hiç bilmiyorum da ben).

144 METAL GEAR SOLID 3
"The Boss'un Son Görevi" yaz dedi Ömer. Ondan öyle yazdım (MGS de yok bende).

Oyungezer Yenileniyor

YÜKLENIYOR %27

Bu ay gidenler: Organize Sanayi, Ekran Dışı
Bu ayın yeni bölümleri: DATA, ALT, meddya

Genel
Derginin tümü değişiyor, şu ana dek "Acaba dokunmasak mı" dediğimiz sadece 3-5 sayfa var. Sadece grafik yenilemek, bir iki bölüm eklemek değil derdimiz. İşlediğimiz konulardan ifade tarzımıza kadar arayış içindeyiz. Bu kadar büyük bir değişikliğin tek bir sayıda olması mümkün değil, o yüzden parça parça yenileyecek ve gidişatla ilgili sizi bilgilendireceğiz. Bu süre zarfında yarısı yeni yarısı eski, karman çorman bir şey çıkacak karşınıza.

Güncelleme Günlüğü

→ *Oyungezer Yenileniyor* bölümü eklendi. Şu an onu okuyorsunuz.

→ Bilgisayar donanımları ve dijital cihazlar bizi kesmedi. *Organize Sanayi*'ye güle güle dedik. Bilim ve teknoloji cihazlarla sınırlı kalmasın, bizi, dünyayı, evreni merak etsin istedik. Zamanda ileri-geri giden, mikroskobikten telekobiğe uzanan yeni bir bölüm hayal ettik. Adını koyarken de çok sevdiğimiz bir biyonik adamdan esinlendik. *DATA*'ya merhaba deyin.

→ Ekran Dışı bazen öylesine ağdalanıyordu ki bize de yapışıp kalıyordu. Oradan çıkalım, hayatın zevklerini, meraklarını saralım istedik. Ama sığ popülere kapılmayalım diye *ALT* kültürlerin arayışına girdik.

→ Dinlediğimiz, izlediğimiz, okuduğumuz güzellikleri daha çok ve daha derli toplu paylaşmaya karar verdik. Eğer tüketimin dibine vuracaksak, kaliteli ve güzel eserlerde kaybolalım dedik. Ortaya *meddya* çıktı.

→ Nerd kültüründen ne denli uzaklaştığımızı fark ettik. Çok hüzünlendik ve Star Wars işlemeli mendillerimize sümküre sümküre ağlamaya başladık. Tam *NM* diye bir bölüm yapacaktık ki ders zili çaldı, kalemleri bıraktık. Bakalım, belki gelecek aya.



VERDİĞİMİZ GEÇİCİ RAHATSIZLIKTAN DOLAYI ÖZÜR DİLERİZ.

OGZ_DVD DVD KULAK

Beyond Perception

BAKMAK İLE GÖRMEK FARKLIDIR

Beyond Perception, yedi gün içinde FPS türünde bir oyun yapma etkinliği olan 7DFPS'in en son ayağında üretilen deneysel bir bulmaca oyunu. Çevrenizi nasıl gözleyip algıladığınızı sorgulamanızı ve "iki boyutlu görüp üç boyutlu düşünmenizi" gerektiren oyundaki amacınız, bir müzedeki tabloların içinden kaçmak. Tablolara girmeden önce yanlarındaki açıklamalarını okuyarak çıkışa nasıl ulaşacağınıza dair ipucu elde edebilirsiniz. Oyunun şimdiki hali de tatmin edici bir oynanış sunuyor, ama onun da aynı Antichamber örneğinde olduğu gibi kendini geliştireceğini tahmin ediyoruz. Gözlerinizi açık tutun.



Sorry Mario Bros!

KENDİ KENDİNİ KURTARAN PRENSES

İngilizce deyişle "damsel in distress" yani yardıma ihtiyaç duyan, kurtarılmayı bekleyen genç kadın figürünü öylesine kanıksamışız ki hiç yadırgamıyoruz. Super Mario Bros. bu stereotipin oyunlardaki kullanımının başlıca örneği. Elbette bu işin suyunun çıkarılmasına haklı eleştiriler getirenler var; özellikle YouTube'daki feministfrequency kanalının bu konu üzerine hazırladığı video dizisi ders niyetine okutulası. Bu yazımıza konu olan oyunsa, özetle, prensesin bir aydınlanma yaşayarak özgün oyundaki bölümleri tersten kat edip kendi kendini kurtarmasını konu alıyor. Sorry Mario Bros! gayet güzel bir oyun olmakla birlikte bana kalırsa tek eksiği şu: Oyunun sonuna varan Mario'nun surat ifadesini görmek isterdim.



Falskaar

AZ DAHA DLC OLACAKMIŞ

On dokuz yaşında bir genç, Bethesda'da bölüm tasarımcısı olarak çalışmak istemektedir. Fakat dümdüz bir başvuru yapmaktansa, Bethesda'nın DLC'leriyle yarışacak bir Skyrim modu hazırlamaya karar verir... (Bu çalışma bize Oyungezer'de yazar olmak istediği için örnek inceleme yazısı yazıp üzerine bir de grafik tasarımını yapan bir yazarı anımsattı.) Sonuç? Yirmi saati aşkın oyun süresi sunan, oyuna bir sürü yeni görev, yeni eşyalar, büyüler, yetenekler ve tamamı seslendirmeli diyaloglar ekleyen Falskaar! Çalıştırmak için herhangi bir DLC'ye ya da başka bir moda ihtiyacınız yok; Skyrim'e sahip olmanız yeterli, bilginize. Modun yapımcısı işi almış mıdır, ne dersiniz?





Oyungezer DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

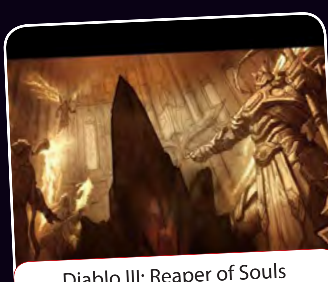
DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Boson X
2- Discoverie
3- Hide and Seek
4- Teslagrad
5- Zzzz-Zzzz-Zzzz

Bu videolar kaçmaz!


OGZ @ Gamescom 2013


Assassin's Creed IV: Black Flag


Diablo III: Reaper of Souls


Fable Legends


Gran Turismo 6


Grand Theft Auto V


The Sims 4


The Witcher 3: Wild Hunt

AOC

HIZ İÇİN OLMAZSA OLMAZ

144 Hz / 1 ms GtG

myUltraSpeed

Oyunseverler tarafından oyunseverler için geliştirildi

Oyunseverler tarafından oyunseverler için geliştirildi: Oyun oynarken en üst görüntüleme deneyimi için yepyeni bir 61 cm (24”) Full HD monitör. Bu **Full HD** model, **144Hz** yenileme hızına ve gecikmesiz, hayalet efekti olmadan gerçek zamanlı oyun deneyimi sunan bir milisaniyelik ultra kısa piksel tepki süresine sahip. Ayrıca, g2460Pqu görüntüyü saniyede 144 defaya kadar yenileyerek, 60 Hz standart hızını iki kattan fazlasına çıkartıyor ve son derece pürüzsüz görüntü kalitesi sunuyor. Bu özelliklerin avantajları, düşmanın hareketlerinin net ve hızlı bir şekilde fark edilmesini gerektiren FPS (first-person shooter – birinci şahıs nişancı) tarzı oyunlarda daha da öne çıkıyor. **Artık ekranda titreşime son!**



Yenilikçi yüksekliği ayarlanabilir taban (130mm)



USB 2.0 Hub hızlı şarj portu





1 milisaniye tepki süresiyle hayalet efektine son!



ÜRÜN DETAYLARI

- Girişler: D-Sub, DVI-D, HDMI, DisplayPort
- Griden griye (GtG) 1 ms'e kadar
- 1920 x 1080 @ 144 Hz
- Özellikler: -5°~+15° Eğme, sağa sola dönme (swivel), 130 mm yükseklik ayarı
- 350 cd/m²
- Farklı oyun türlerinin en iyi performansı için özelleştirilmiş, ihtiyaca göre düzenlemeye elverişli ekran menüsü

3 yıl garanti

www.aoc-europe.com

myDisplay STYLE

Oyun Konferansı 2013

26 Eylül Perşembe, Haliç Salonu

Türkiye'nin ve bölgenin tüm oyun firmalarını, destekleyen hizmet kurumlarını, oyun yapımcılarını, dağıtımcılarını ve oyun kültürünün geleceğini oluşturacak olan gençleri biraraya getirerek, sektör profesyonellerinin en büyük buluşma noktası olacak.

ICT Summit NOW Bilişim Zirvesi'13
24 - 26 Eylül 2013
Haliç Kongre Merkezi, İstanbul
"Daha Hiçbir Şey Görmediniz!"

Sponsor: Joygame
Destekleyenler: TÜDOF, IEEE Turkey Section

11.05 - 11.20 .... **Barış Özistek**
Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF), Yönetim Kurulu Başkanı

11.20 - 11.45 .... **Serhat Bekdemir**
Crytek Istanbul Genel Müdürü

11.45 - 12.10 .... **Video Oyun Geliştirmek**
Ali Erkin
TaleWorlds Entertainment, COO

12.10 - 12.35 .... **Profesyonel Oyun Yapımcılığı**
Özgür Soner
MadByte Games, Yönetici Ortak

12.35 - 13.00 .... **Türkiye'de Oyun Sektöründe Girişimcilik ve Destekler**
Emek Barış Kepenek
ODTÜ Teknokent, ATOM, Program Yöneticisi

13.00 - 13.30 .... **Öğle Arası**

13.30 - 14.00 .... **Türkiye, Asya ve Avrupa'yı Birleştiren Bir Online Oyun Pazarı**
Arslan Kıran
Bigpoint, Türkiye ve MENA Bölgesi, Bölge Müdürü

14.00 - 14.30 .... **'League of Legends' ve Espor Vizyonu**
Hasan Çolakoğlu
Riot Games, Türkiye Ülke Müdürü

14.30 - 15.-00 ..... **MMO Oyunlarda Marka Deneyimi Tasarımı ve Topluluk Yönetimi**
Güven Çelikkaya
Joygame, Ürün Müdürü

15.00 - 15.45 .... **İletişim Arası**

15.45 - 16.05 .... **Oyun İçi Monetizasyon**
Kutay Peker
PayByMe, Satış ve Müşteri İlişkileri Yöneticisi

16.05 - 16.25 .... **Ödeme Sistemlerinin Evrimi**
Taygun Alban
EPIN Internet Hizmetleri, COO

16.25 - 16.45 .... **3 Yılda 30 Milyon Kullanıcıya Ulaşmak**
Aycan Demirhan
Peak Games, Strateji Direktörü

Kutay Peker
PayByMe, Satış ve Müşteri İlişkileri Yöneticisi

Barış Özistek
Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF), Yönetim Kurulu Başkanı

Güven Çelikkaya
Joygame, Ürün Müdürü

Arslan Kıran
Bigpoint, Türkiye ve MENA Bölgesi, Bölge Müdürü

Taygun Alban
EPIN Internet Hizmetleri, COO

Özgür Soner
MadByte Games, Yönetici Ortak

Serhat Bekdemir
Crytek Istanbul Genel Müdürü
Crytek Istanbul General Manager

Aycan Demirhan
Peak Games, Strateji Direktörü
Peak Games, Director of Strategy

Hasan Çolakoğlu
Riot Games, Türkiye Ülke Müdürü

Ali Erkin
TaleWorlds Entertainment, COO

Emek Barış Kepenek
ODTÜ Teknokent, ATOM, Program Yöneticisi

Zirve'de yer alan tüm konu ve konuşmacılar ve online kayıt için
www.ictsummitnow.com

360drc

O'dan asla kaçamazsınız. Ama yenebilir misiniz?
sf 22 >>



DAYAN 360DRC!

Fena kıstırıldık sevgili okur. Bir taraftan derginin arkalarından gelen inşaat sesleri, bir taraftan otobüste yanımıza oturan iki valizli yolcu gibi Gamescom... Bu ay 360drc öyle bir sıkıştı ki, küçücük kaldı. Ama tüm sayfalarımıza girilmiş olsa da yedirmedik, Gamescom'a yenik düşmedik. Onu ardımıza attık, herkes bilsin yerini!

Sadece TRVR'ları Gamescom'a ödünç verdik bu seferlik. Dosyanın etrafına oyun güncellemeleri olarak dağılıverdiler. Yollarını gözlüyorum ama "*Gamescom'a*" diye çıkıp, geri dönmeyeceklermiş gibi bir his var içimde.

Ama o ilk sebebimiz, bizi de heyecandan kıpır kıpır yapan o değişim buralara da yansıyor artık. Değişen bölümleri gördüğünüzde, eminim ki memnun kalacaksınız. Düşündüklerinizi iletin ki, bu topraklar da değişimin sarsıntısıyla yerle bir olup tekrar yükselirken sizin görüşleriniz de içinde bulunsun. Bunun için *sarp@oyungezer.com.tr* ya da Twitter üzerinden *@sarpkurkcu* adresinden bana ulaşabilirsiniz.

O değişim anı gelene kadar, bu sayfaları güvende tutmak yegâne görevimdir.

SARP KÜRKCÜ



+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Q3DM17 GİBİSİ YOK
Dergi yenileme toplantıları, bizi sonunda geceleri Quake III atan bir grup çocuğa dönüştürdü yine. Komşudan laf bile yedik, o derece yani. Ama bu havayı özlemişiz gerçekten.

EN Bİ' OYUNLU DÖNEM
Bu ay Gamescom da gösterdi ki, yeni konsol nesli dolu dolu geliyor. Bolca oyun, az zaman var. Sırada Tokyo Game Show var, o da döksün incilerini..

SALDIRIN KICKSTARTER'A
Monochroma, Kickstarter'da alnının akıyla zafere ulaştı. Hem kendilerini kutluyoruz, hem de diğer yapımcılara da yol gösterdiklerine seviniyoruz. Bundan sonra daha fazla bizden projenin bu mutluluğu yaşatacağına inancımız tam.

'OYUNLAR İŞE YARAMIYOR' DİYENLERE
Yeni bir araştırma, StarCraft gibi RTS'lerin dinamik problem çözme yeteneğini geliştirip hiperaktiflik ya da dikkat bozukluğu tedavisinde kullanılabileceğini gösterdi. Gelecek ay bedava kına verelim biz en iyisi.

BİRİNİZ DE SIR SAKLAYIN BE ARKADAŞ
Gamescom öncesinde bütün sırlar, isimler, oyunlar aynen kabak gibi çıktı. Nerede kaldı sürpriz, nerede kaldı heyecan? "Yeni" tanıtılan birçok şeyi bilerek karşıladık fuarı.

GAMESCOM TARİHİ TEZ DEĞİŞTİRİLE!
Ayın tam sonunda fuar yaparsan, onu kapsayacak dergiyi hazırlayan insanlara 24 saat yetmez ey Almanlar. Gözlerimiz aktı resmen. Şu fuarı ayın son günlerine sıkıştırmayın, acıyın biz insancıklara.

YA BİZ ANLAMIYORUZ, YA DA...
8 yaşında GTA oynayan çocuk, oyun sonrası evdeki bakıcısını silahla vurdu. Çocuk 8 yaşında, oyun GTA, evde dolu bir silah var, çocuk yerini biliyor.... 8 yaş ve GTA diyoruz. ALOOOO! Pardon, uluslarası kanallarda kulak yerine kıvrık dolarlar olduğundan kimse sesimizi duymuyor tabi.

BASINDAN GTA KAZIĞI
PS3 ön yükleme dosyaları alınan GTA V, oyun basınına malzeme oldu. Biz sessiz kaldık ama, ne çıkacağını bilmeden linklere tıklayan bir dolu insan istemeden spoiler yedi. İnsanların oyun zevkini paramparça etmek habercilik değildir. Bu ay en çok sektör üzdü bizi.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



BORAZANLAR ÇALSIN, BALLMER GİDİYOR!

Microsoft'un CEO'luk pozisyonuna resmen kazık çakmış olan **Steve Ballmer**, koltuğundan kalkıyor ve emekliliğe ayrılıyor. 12 aylık bir sürecin içine girildiğini ve bu sürecin içinde bir gün tümüyle koltuğunu bırakacağını belirten Ballmer, artık konferanslarda çıkıp "*Developers! Developers!*" diye terli terli bağıramayacak.

Tabi böyle büyük bir devin, yeni bir teknolojik geçişin hemen öncesinde CEO'sunu değiştirme kararı pek de normal sayılmaz. Tamam, EA'den **John Riccitiello** istifa etmişti ama emeklilik açıklamasının yapılması, biraz daha farklı.

Ballmer, sözlerine bakılırsa bu kararı kendisi vermiş. Yani Microsoft'un uzun ve kararlı bir yola girdiğini söyleyip bu yolda onlara uzunca bir süre önderlik edebilecek yeni birisinin gelmesini uygun gördüğünü belirtmiş.



HIMMM.....
Ama bizce bu açıklama, biraz kuyruk acısı biraz da kıvırma kokuyor deli gibi. Bunu en rahat açıklayacak kavram, herhalde '*kızağa çekilmek*' olur. Belli ki Ballmer koltuğundan memnun ama onu destekleyeni pek yok.

Firma içinde yaptıklarını ve vizyonunu destekleyen insanların sayısı %46. Bu sayıyı diğer teknoloji firmalarını CEO'ları için incelediğinizde ise arada ciddi bir fark var. **Apple**'dan Tim Cook %97, **Facebook** ilâhı Mark Zuckerberg %95, **Google**'ı idare eden Larry Page %94, Amazon'un hükümdarı Jeff Bezos ise %84 onay alıyor kendi firmasından. Aradaki fark, öyle az buz değil. 2011 yılında da büyük hissedarlardan David Einhorn, Ballmer'ı hisselerin önündeki en büyük engel olarak tanımlamıştı.

Tabi bunda, 2010 yılından beri Ballmer'ın Microsoft bünyesinde izlediği bir yol, bir değişim çizgisi vardı. Firmayı daha fazla "*Cihazlar ve Hizmetler Platformu*" haline getirmesi, ne kadar etkilidir, bilemiyoruz. Gerçi batan Surface, patlayan Skype, Başarı sağlayamayan Windows 8. Tanıdık geldiler mi?

Xbox konusunda ise, idarede *Don Mattrick* (ki kendisini yakın zamanda **Zynga**'ya transfer ettik hatırlarsanız) olmasına rağmen, geminin asıl kaptanı hep Ballmer'dı. Yani Xbox'a ait olan kararların son onayı o veya bu şekilde hep Ballmer'dan geçti.

Şimdi o verilen kararların bir bir geri çekilmesine şahit olduğumuz son 2 ayı tekrar bir hatırlayın. Bütün o 180 derece dönüşleri. Taşlar yerine oturdu, değil mi?

PEKİ 12 AY?
Bu 12 aylık süreç nedir peki? Bu süreç, 'kızağa çekilen' Ballmer'ın geçiş sürecinde uslu çocuk olacağının ifadesi. Yerine gelecek kişiye yol göstereceği, emekliliği için sunulan paket için bunlara katlanacağı, o zamana kadar da hissedarları az çok memnun edeceği anlamına geliyor biraz da.

Çok da üzülmemek lazım, yaptığı anlaşmadan gelecek meblâlar tahminen bizim bir arada görmeyi başaramayacağımız kadar da büyüktür.

Ama son noktada, **Xbox**'ın akıbeti bizi en çok ilgilendirenler arasında. Neye evrileceği, veya atıldığı köşede kalıp kalmayacağı biraz da yeni gelecek CEO'ya bağlı. Parmakları çapraz yapın, kayan yıldız bekleyin. 180 derece dönmeye alışmış bir firmanın gelecek hamlesi hepimizde merak konusu şu anda.





DÖRDÜNCÜ BAHAR -C. SERPİL ULUTÜRK

THE SIMS 4

Yaptığınız oyun uzun ömürlü olsun istiyorsanız bazı konularda bol kepçe olmanız gerekir. Mesela zombiden, uzaylıdan kısmayacaksın, oyuncu "*Ne yapıyorum ben?*" diye sorma fırsatı bulamayacak düşman temizlerken. İkincisi; mekânı geniş tutacaksın. Ufacık haritayla olmaz, geniş bir dünya olacak, gezilip sırları çözülecek, gerekirse işgal edilecek ya da kurtarılacak bol bol alan lazım bize, yoksa sıkılırız. Bu listeye daha pek çok şey eklenebilir; bol bol diyalog, her çeşit silah, etkileyici bir senaryo, bulmacalar, vesaire vesaire.

Peki ya bunların hiçbiri yoksa? Öyleyse tebrikler, bir ihtimal *The Sims*'i yapmış ve de turnayı gözünden vurmuş olabilirsiniz! Dört duvar bir evin içinde geçen, düşman yerine buzdolabına, yüzme havuzuna girişen ve daha ağzından anlamlı tek bir cümle çıktığını duymadığımız karakterlere sahip bir serinin nasıl olup da bu kadar uzun ömürlü çıktığını anlatmayacağım size. Çünkü biliyorsunuz. Boşuna saklamayın, Sim'inizin keyfini yerine getirme derdine düşüp kendi karnınızı doyurmayı unuttuğunuz o günleri daha unutmadık.

İLK İKİ SIMS›İ BEN DE DESTEKLEMİŞTİM AMA...

Sene 2000, *The Sims* yılın en olay oyunu olmuştu. Aradan 13 yıl geçti ve her yıl üçer beşer genişleme paketi yayınlamasına rağmen *The Sims*, dördüncü oyununu duyurduğu an yine olay oldu. Gamescom'da *The Sims 4* için açılan karakter yaratma standlarında oluşan kuyruğun uzunluğu cinsinden söylersek; kilometrelerce giden bir olay... Oyunun henüz başka hiçbir kısmına dokunabilmiş değiliz ama yayınlanan oyun içi video ve bu karakter yaratma arayüzü bile yeni Sims'in yanında neler getirdiğini az çok anlatıyor.

Yeniliklerden ilki ve en dikkat çekeni arayüzün müthiş bir esnekliğe kavuşmuş olması. Artık karakterinizin tipini şekillendirirken açılan liste menüler, sağa sola kaydırarak burun büyüklüğünü, iki göz arasındaki mesafeyi, ten rengini ayarlamanıza yarayan barlar yok. Onun yerine şablon karakterlerden birini alıp tıpkı oyun hamuru gibi, nereyi inceltmek istiyorsanız fareyle oraya bastırıyor, genişletmek için de tutup çekiyorsunuz. Mesela Siminizin boyu kısa mı kaldı, tutun kafasından yukarı doğru çekin (heyecanlanmayın, "mesela" dedim... henüz boy seçeneğinin eklenip eklenmeyeceği belli değil). Elmacık kemikleri fazla mı belirgin, bastırın biraz. Kol kasından dudak kalınlığına kadar her şey bu "doğrudan müdahale" ile ayarlanıyor artık ve doğrusu çok pratik görünüyor. Vücudun her bölgesinin nasıl görüneceğinebizzat karar verebildiğimiz için de birbirinden çok farklı Simler yaratma şansımız olacak gibi.

Aynı şey evinizi tasarlarken de geçerli. Odaları tek tek yapıp birleştirmek ya da büyük bir odayı sonradan parçalara ayırmak, inanılmaz kullanışlı görünen bu it-çek yöntemiyle çözülüyor. Sims'in en çok ev tasarlama kısmını sevenlerden biri olarak, videoyu izlerken tam burasında gözlerimin parladığını söylemeliyim. Gerçi **Maxis**'in (ya da **Sims Studios**'un) kendi hazırladığı videolar fena halde yanıltıcı olabiliyor, dünyanın en kolay işiymiş gibi 20-30 saniyede yapıp koydukları evlerin benzerine sahip olmak için bizim Sim'in 20 yıl günde sekiz saat çift vardiya çalışması gerekiyor genellikle. Sorun sadece parasızlık da değil, hiçbir zaman o evler o videolardaki kadar kolay ve mükemmel bir şekilde inşa edilemiyor. Ya duvarlar birbirine denk gelmez, ya koltukla seh-

HANGİ SIMS'İN KOZU NEYDİ?



The Sims (2000)
İlk sanal evcilik oyunumuz. Fazla bir şey yapmasına gerek yoktu, fikir yeterince baştan çıkarıcıydı ama Maxis umduğumuzun çok üstünde bir iş çıkararak, şaşkınlık içinde izlediğimiz garip yaratıklar verdi bize. Ayrıca dilimize "dur şunları başgöz edeyim, ondan sonra uyurum" cümlesini kazandıran oyundur.



The Sims 2 (2004)
Bütünüyle 3D'ye geçip grafiksel olarak bambaşka bir seviyeye taşındı Sims. Ama asıl değişiklik, oyuna DNA sisteminin ve bebeklik-çocukluk-gençlik- yaşlılık dönemlerinin eklenmesiydi. Anne ve babasına benzeyen çocukların doğduğu Sims 2'yi pek çoğumuz "şundan çocuğum olsa neye benzer?" için kullandık. Şahsen favori Sims'im bu oyundur.



The Sims 3 (2009)
Maxis'ten seriyi devralan The Sims Studio'nun ilk sınavıydı ve sonuç hiç dena değildi. Oyuna gündelik ve uzun vadeli hedefler eklenmişti. Simleri başıboş bırakmak yerine bu hedefleri kovalayabiliyorduk. Bazen de karşımıza anlık fırsatlar çıkıyordu ve değerlendirmesi bize kalıyordu. Ama oyun asıl olarak Sims 2'deki her şeyi daha güzel gösteren grafikleri nedeniyle alkışlandı.



The Sims 4 (2014)
2014'ye yeni bir dönem başlıyor. Uzun zamandır beklediğimiz çok daha esnek bir inşa ve karakter yaratma sistemi sayesinde gerçek hayatta kredisine girmeye cesaret edemediğimiz evler ve orada yaşadıkları için kıskanacağımız deli deli Simler yapabileceğiz. Ayrıca evet, bir de SmartSim sistemi geliyor.



Sahnenin asıl görülesi kısmı olan yüzlere zoom yapalım dedik. Gerçekten de Simler artık kendilerini ifade etmek için konuşmaksızın, sadece mimiklerini kullanabiliyorlar (sanki eskiden konuşabiliyorlardı da...)

RUH HALİ DENEN VE NİCE İLİŞKİNİN KATİLİ OLAN LANETLİ DEĞİŞKEN SIMS'E DE GELİYOR. ARTIK GÖNÜL RAHATLIĞIYLA "BU NEYİN TRİBİ SELMA?" DİYEBİLECEKSİNİZ (VE CEVAP "ÖFFFF! GİT BE!" OLACAK)

pa arasındaki boşluk Sim'in geçmesine yetmez, ya banyonun kapısı kapanmaz ve bu durumu gururuna yediremeyen Sim hanım altına kaçırıp bütün günümüzü mahveder... Yani asla *"Ve işte mükemmel, evet!"* dediğim bir evim olmadı Sims tarihimde, o yüzden de bu yeni çözümü merakla ama çok da umutlanmadan bekliyorum.

ONUN DA DUYGULARI VAR

Sims 4'ün çok vurgulanan diğer yanı "daha insan gibi Simler". Bu zaten serinin her yeni oyununda söylenen (ve söylenmek zorunda olan) bir şey olduğu için şaşırtıcı değil ama çok önemli olduğu ve*The Sims 4* ile *3* arasındaki asıl farkın kendini burada göstereceği kesin. O yüzden "daha insan" derken ne kastettiklerine yakından bakalım bir:

"Ruh hali" denen ve nice ilişkinin katili olan lanetli değişken Sims'e de geliyor. "E hep vardı ki" demeyin, utanırsınız! İşte, tıpkı bu örnekteki gibi, anlık olaylara bağlı anlık duygusal tepkiler değil bahsettiğim. Sabah uyandığınızda teninize yapışmış halde bulduğunuz depresyonu, bir öğleden sonra ruhunuzu saran coşkuyu, kulağınıza çalınan bir piyano sesinin yarattığı sebepsiz hüznü diyorum... *The Sims 4*, karnı doyunca hayatı yoluna giren o mis gibi basit Simleri atıp yerine bize daha çok benzeyen; daha karmaşık, daha atarlı, sağı solu belli olmayan tipler getiriyor. Gamescom'da gösterilen oyun içi videoda özellikle bu ruh halleri anlatılıyordu.

Sahneyi bir pembe dizi gibi aktarayım size, daha iyi anlayın: Bir ev partisindeyiz, içkilerini içen, dans eden, muhabbet eden insanlar... Ortam güzel. Bir tek **Louis** mutsuzluktan ölmek üzere. Çünkü hiç hoşlanmadığı **Travis**, Louis'nin yanık olduğu **Lucy**'yle koyu bir muhabbete girmiş. Bu sırada kanepede kös kös oturan Louis'nin yan tarafında bir "SIKILIYOR" ibaresi belirdiğini görüyoruz. Hem sıkıntıdan patlamasın hem de bir ihtimal Lucy'nin ilgisine mazhar olabilsin diye çıkarıyoruz kemanı, Louis çalmaya başlıyor. Ve beklenmedik bir şey oluyor; o melodiyi duyan Travis birden hüzünlere gark oluyor ve gözyaşlarını tutamayarak uzaklaşıyor (bütün pembe dizilerde olur böyle senaryo salaklıkları). Ve Lucy, Louis'yle konuşmaya başlıyor… Sahne gayet dandik olsa da *The Sims 4*'ü öncekilerden farklılaştıracak bir yapay zekâ tepkisi var burada. Sıkıntısını atan Louis'nin depresifleşen Travis'i bir süreliğine de olsa alt etmesi oyuna yeni bir stratejik boyut katıyor.

COGITO ERGO DOLEO

Eskiden küçük gündelik ihtiyaçlar Sim'lerin ruh halini belirlerdi. Yapımcıların SmartSim dediği yeni sistemde tam tersi oluyor, ruh haline göre ihtiyaçlar çıkıyor ortaya. Örneğin siniri tepesinde bir Sim'i, yorgun bile olsa yatağa yollamak muhtemelen artık işe yaramayacak, onun yerine sakinleşmek için spor yapmak isteyecek karakterimiz. Artık 10 dakika bilgisayar oynayarak ölen eşinin acısını unutan kalpsiz Simler de yok. Büyük kayıpların ya da büyük mutlulukların daha uzun süreli etkilerini görebileceğiz. Depresyona giren Sim uzunca bir süre kimseyle konuşmak istemeyecek, çalışamayacak, küçük şeylerle mutlu edilemeyecek ve omuzlarının düştüğünü, gözlerindeki ışığın gittiğini, surattaki o mutsuz ifadeyi bire bir görebileceğiz.

The Sims 4'ün aldığı en büyük risk, bu SmartSim sisteminin oyuncu tarafından yeterince ciddi bir fark olarak görülmeme ihtimali. Eğer Sim'lerimizle o duygusal bağı kuramaz, onları yine yüzeysel, sahte karakterler olarak görmeye devam edersek büyük ihtimalle ev hayvanlarından üniversitesine her türlü yan parçası tamamlanmış *The Sims 3*'ümüzü oynamaya devam edeceğiz. Belki henüz açıklanmamış birkaç kozu daha vardır EA'in. Yoksa da, bir an önce düşünmeye başlasalar iyi olur, zira bir *Sims* oyunu asla tek başına bir ürün değildir, sonradan eklenen eşya paketleri ve yan oyunlarıyla büyüyüp gerçek bir oyuna dönüşür. Ve *The Sims 4*'ün ilk parçası yeterince etkileyici olmazsa, zahmet edip de sonraki parçaları toplayanların sayısı ciddi şekilde düşebilir. Ek paket diyorum EA, duyuyor musun? Heeeey?..





KISACA

Tür: Yaşam Simülasyonu
Yayıncı: Electronic Arts
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: PC, Mac
Site: www.thesims.com



ŞCR / Maxis / The Sims Studio

Oyun dünyasına 1987'de girmiş olan Maxis, Will Wright'ın Sim serileri ile yeri göğü inlettiği firmadır aslında. Yalnız tek yaptıkları Sim'ler değildir, ayrıca bir zamandan sonra bayrağı başka ekiplere de bıraktıkları bir gerçek.

SimCity (1989 - 2013)
Maxis'in ilk büyük başarısı denebilecek, ama alınan gazla EA tarafından alınan o düşüşe de sürükleyen seridir. SimCopter ya da Crucible olmayınca, EA kapıyı çalıverir. EA tarafından alımı 1997'de gerçekleşene kadar 2 adet SimCity oyunu çıkartan Maxis, sonrasında seriye bağlamış, EA için çalışır olmuştur.

The Sims (2000 – 2014)
Detaylarını bu sayfalarda bulabileceğiniz, Will Wright'ın uçuk yaşam simülasyonu projesi.

Spore (2008)
Yapımı daha da eskiye dayanan, The Sims'in The Sims Studio'ya devredilmesinden sonra Wright'ın diğer bir uçuk çalışması olan Spore, ne yazık ki umut edilen başarıyı yakalayamadı. Gerçi, yapımcının adı dolayısıyla ilk ayda yüksek meblâlarda sattı ama, farklı yaratıkları çaprazlayıp uygarlığı uzaya taşımanın o uçsuz bucaksız heyecanını vermeyi başaramadı. Yine de, güzel denemeydi be.

YENi NESiL OYUN PLATFORMLARI: Hangisine Zıplasak?

Yeni nesil konsollar kapımızı güçlü şekilde çalarken, birçok kişinin kafasını aynı soru meşgul ediyor: "Hangisini alsam?" Her ne kadar konsollardan sadece bir tanesi 2014 başında Türkiye'de olacak olsa da, bu konsolları yurtdışından getirecekleri durduramayacak.

İşte bu nedenle, biz açıklanan yeni nesil oyunları alıp, derlemeyi uygun gördük. Bu konuda *ArsTechnica*'dan da yardım aldık, yalan değil tabii. Çıkan sonuçları değerlendirmek de size düşüyor.



TÜM OYUNLAR

	PlayStation 4	Xbox One
Açıklanan Oyun Sayısı	32	32
Gerçek Exclusive	15	17
Konsol Exclusive'ler	42	21
Sadece Yeni Nesil	51	27
Sonradan Gelenler	16	8
Toplam Açıklanan Oyunlar	79	55

PlayStation
Xbox
Çoklu Platform
Güneş

PEKi NE, NE DEMEK?

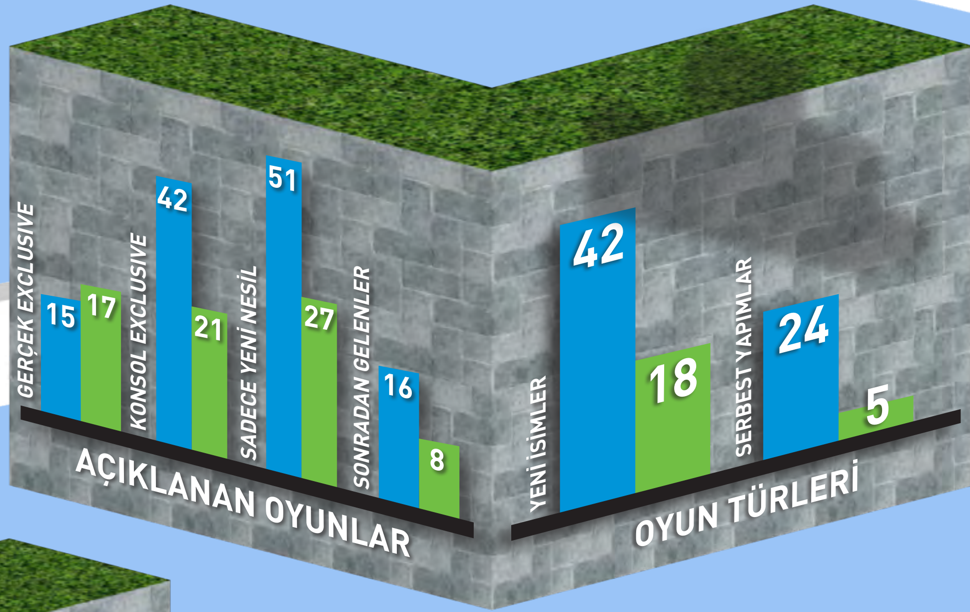
Oyunlar beş farklı kategoriye ayırılmış durumda:
Gerçek Exclusive'ler: Başka bir platforma duyurulmamış, tek platforma ait oyunlar. Ama zamanlı exclusive olma ihtimalleri yok değil.
Konsol Exclusive'leri: Aynı firmanın birden fazla konsoluna çıkan oyunlar (aynı anda PS3, PS4, Vita gibi). Genelde PC sürümleri de bulunuyor.
Sadece Yeni Nesil: Bu oyunlar sadece yeni nesil konsollara çıkıyor ama PC sürümleri de olabilir.
Sonradan Gelenler: Daha önce piyasada olan ama şimdi yeni nesil konsollara da gelecek olanlar.
Yeni İsimler: Önceki bir oyun serisine bağlı olmayan, yeni bir isimle çıkanlar.

Bazı sayıları topladığınızda, çıkan sonuçlar size garip gelebilir. Bunun nedeni, kategorilerin tümüyle ayrılmamasıdır. Örneğin bir oyun hem **Gerçek Exclusive**, hem **Yeni İsim**, hem de **Serbest Yapım** olabilir (*Octodad* gibi).

İLK GÜN OYUNLARI

	PlayStation 4	Xbox One
İki sistemde de olan oyunlar	12	12
Gerçek Exclusive	4	10
Konsol Exlusive'ler	8	11
Sadece Yeni Nesil	8	11
Yeni İsimler	8	5
Serbest Yapımlar	2	2





KONSOL ALDIRACAK OYUNLAR

	PlayStation 4	Xbox One
Infamous: Second Son	✓	x
The Order: 1886	✓	x
Killzone: Shadow Fall	✓	x
Ryse: Son of Rome	x	✓
Titanfall	x	✓
Forza Motorsport 5	x	✓
Halo	x	✓
Dead Rising 3	x	✓

BiZ NE ÇIKARDIK ?

- Gördüğünüz üzere, Microsoft'a özel oyunlar çoğunlukta, ama Sony oyun kütüphanesi açısından çok daha güçlü geliyor ki bu oyunlar da PC ve Vita ile bolca çakışıyor.
- İki firmanın da oyunlarının yarısından fazlası, iki konsolda da var (çoklu platforma çıkan oyunlar).
- PlayStation 4'e özel oyunların büyük kısmı, reklamı bolca yapılan serbest yapımcılardan geliyor. Bir çoğu PC'de bulunmakta.
- İki sistem de kendine münhasır bir RYO ile çıkmıyor piyasaya.
- İki sistemde de birbirinin kopyası shooter'lar ve farklı tarzlarda aksiyon oyunları oyun kütüphanesinin yaklaşık yarısını oluşturuyor.

İşte, Şubat'ta Sony tanıtımından başlayan ve resmi çıkış tarihine birkaç ay kalan bu zamana kadar adı anılmış 102 oyundan çıkartılanlar bunlar. Tepe tepe inceleyin, başucunuzdan da ayırmayın.

GEZGİN'İN GÖLGESİNDE YAYILMACALAR -SARP KÜRKCÜ

DESTINY

YALAN SÖYLEMEYECEĞİM, Bungie gerçekten işini biliyor. *Halo* ile başardıklarını, hatta daha da fazlasını *Destiny* ile yapacaklar gibi. Peki nedir bu oyuna bu kadar kafa takmamız? Üstelik sadece biz değil, tüm oyun dünyası *Destiny* ile ilgileniyor bolca. Oyunun, "*Game of Gamescom*" ödülünü aldığını biliyor muydunuz? Aynı zamanda, Playstation platformundaki en iyi oyun, en iyi aksiyon oyunu ve en iyi çevrimiçi multiplayer ödüllerini aldığını?

YAN GEL YAT

Üstelik, bu ödüller için çok çabalamadılar bile. E3'te gösterilen oynanış demosunu, farklı kişiler tarafından bize sundular. Tüm yaptıkları bu. Yine de gözlerimizi alamadık. Peki neden?

Bu sorunun cevaplarının büyük kısmını Temmuz sayımızda dört uzun sayfada anlattık size. Oyunun hikayesini, tanıtılan üç sınıfı, karakter kişiselleştirme özelliklerini, teknik detaylarını, daha neler neler. Peki sen, sevgili Oyungezer. Çift dikiş istiyor musun? Aynı şeyleri pişirip pişirip sunalım mı? Tabii ki hayır. O nedenle Gamescom'dan çıkanları konuşacağız sadece bu sefer.

Destiny, gerçekten yeni nesil gibi gözüken oyunlardan birisi. Üstelik devasa haritaları, çeşit çeşit düşmanları, ışığı, gölgesi, karakter animasyonları, her yanıyla. Gamescom'da gösterilen videonun yanında oyun oynanabiliyordu. Hem oynayanların, hem de basının ortak görüşü bu yönde. Hatta dillere dolanan şöyle bir ifade var: "*Eğer yeni nesil görüntü bu değilse, başka nedir bilmiyorum.*"

Çoklu oyunculuğu merkeze koyan ve mekaniklerini Temmuz sayısında tartıştığımız teknolojisi, "drop-in drop-out" oynanışıyla konsollara yabancı bir oynanış getiriyor. Üstelik, arkadaşlarınızla yapabilecekleriniz de çeşit çeşit. Senaryoda vakit geçirebilir, raid'lere katılabilir, public event'lerde kan çıkartabilir ya da eski usül çekişmeli maçlarda birbirinizi yiyebilirsiniz. Sonuncusunun, sadece olmuş olmak için orada durduğuna inanıyorum ben ki, yazıklar olsun sana Bungie.

Diğer bir nokta, karakterlerimizin üç farklı silah slotunun olması. Normal slot, kullandığımız yarı otomatik silahların olduğu yerken özel silah slotumuz daha kişisel (pompalı tüfek, nişancı tüfeği gibi) ekipmanlar için. Son olarak ağır silah slotumuz da düşmanın bebekken emdiği sütü burnundan damla damla getirmemiz için. Tabi her bir silahın kendine özgü çılgın isimleri, kendi kategorilerine uygun da gelişim ağacı var.

KIYAMAM, İSİMLERİ DE VARMIŞ

Gelişim ağacı demişken, yavaşça elde edilebilen becerilere bakabiliriz. Oyuncuların, Gezgin'in güçlerini kullanabilmesi mevzusunu Temmuz'a paslamıştık, şimdi detayına bakalım. Gördüğümüz dört farklı beceri var.

Golden Gun, Hunter sınıfı karakterin silahını buff'lamasını sağlarken **Radiance**, bir grup düşmanın ağzında kutsal ışık misali patlıyor. **Fist of Havoc**, Titan sınıfının yumruğunu yere vurup "Silkinin!" demesi iken **Nova Bomb** yaralamakla kalmıyor, bir de düşmanları sağa sola savuruyor. Bu becerilerin sınıflara özgü mü, yoksa herkes tarafından kullanılabilir mi olduğunu ilerleyen zamanlarda göreceğiz.

Destiny geliyor, iyi geliyor hem de. Üstelik, Gamescom'un diğer ödül canavarı *Titanfall* ile sürtüşerek geliyor ki, yine bir **Activision** / **EA** didişmesine doğru yol alıyoruz. Oyuna dair tek çekincem, yine *Call of Duty* / *Battlefield* tartışmalarını *Titanfall* ile yaşatma ihtimali. Onun dışında, platformun konsollar olduğunu deli gibi hatırlatarak, gördüklerimden ziyadesiyle memnunum.



İşte size kocaman silah güncelleme ekranı. Tepe tepe kullanınız efendim.



BEBELERE DS



Ayın sonlarında, yağmursuz, sıcak bir akşamda bombayı patlattı Nintendo ABD ofisi: Nintendo 3DS var ya hani? İşte artık onun bir de ufak kardeşi var. Adı? Nintendo 2DS. Peki ne yapar bu 2DS? Oyunları üç boyutlu değil, iki boyutlu oynatır.

Nintendo 2DS, pasta dilimi gibi olan ve katlanma becerisi bulunmayan tasarımla DS-sonrası oyunları oynatabiliyor. Yani koca kütüphane emrinize amade. Fiyatı, 129.99$ ki bu da 3DS'ten 40$, 3DS XL'den de 70$ ucuz olması demek.Yine iki ekranı var ve boyutları, 3DS ile aynı. Tek farkı, üç boyutlu görüntü sunmaması. Ama ön tarafındaki ikili kamera, üç boyutlu fotoğraf çekip hafıza kartına aktarabiliyor ve siz de görebiliyorsunuz uygun ekranda.

Cihaz, Amerika ve Avrupa pazarı için üretilmiş ve ABD çıkış tarihi 12 Ekim. Avrupa için herhangi bir şey belirtilmedi. Hedef kitle, küçük çocuklar olarak belirlendi. Beş, altı, en fazla yedi yaş. Ama Japonya suskun. Japonya işkilli.

Çünkü Japonya anlam verememiş durumda. Büyük Nintendo forumları öfke kusuyor. 129,99$ fiyat etiketi, ne yazık ki ucuz değil. Gerçi 3DS'in iç donanımının oluşu düşünüldüğünde, anlaşılabilir. Tek parça yapısı kaba, ama çocukların sakarlıkları tercihi mantıklı kılıyor. Üstelik, ele alıp deneyenlerin ilk yorumları genelde olumlu.

Artık sevene, sevmeyene, yeni el konsolunuz hayırlı olsun. "Cake is a Lie" deyip dururduk, yalancı çıktık. Bildiğin pasta bu işte.



BİZİ NE HEYECANLANDIRIYOR?

- Şu anki nesilde olmayan çoklu oyuncu imkanları.
- Gezilebilecek devasa haritalar, sürülebilecek araçlar, dağ, bayır, yayla.
- Farklı sınıflar, ırklar ve oynayış pratikleri.
- İçerikten istediğimizi yönelebilme imkanı.
- Kesintisiz, menüsüz, lobisiz, seri oynanış.

ŞCR / Bungie

Kapılarını 1991 yılında açıp Mac platformu için oyun yapmaya başlayan Bungie, asıl patlamasını Xbox için geliştirdiği Halo serisi ile yapmıştır. Uzun yıllar boyunca birbirinden başarılı oyunlarla dikkatleri üzerine çeken ekip turnayı Halo ile vurmuştur.

Marathon (1994 - 1996)
PC oyuncularının Doom oyunu varsa, Mac oyuncuları da Marathon serisine sahip olmuştur. İlki 1994'te çıkan bu FPS oyunu '95 ve '96 yıllarında devam oyununa kavuşmuş, genel olarak Mac dünyasında döneminin tepe noktası olarak kabul edimiştir.

Oni (2001)
TPS kamerası ile oynanan bir aksiyon oyunu olan Oni birden çok platforma çıkan, ortalama bir aksiyon oyunuydu. Ama oyunu özel yapan şey dönemine göre başarılı olan animasyonları, uzak ve yakın dövüşü düzgünce harmanlaması ve etkili hikayesiydi.

Halo (2001 - 2011)
Bungie'nin ismini geniş kitlelere duyuran, Xbox 360'ın nişanı olan müthiş seri. Master Chief'in gözünden çok detaylı bir mitosu anlatan bu seri, oyun dünyasının en başarılı serilerinden birisi sayılmaktadır.



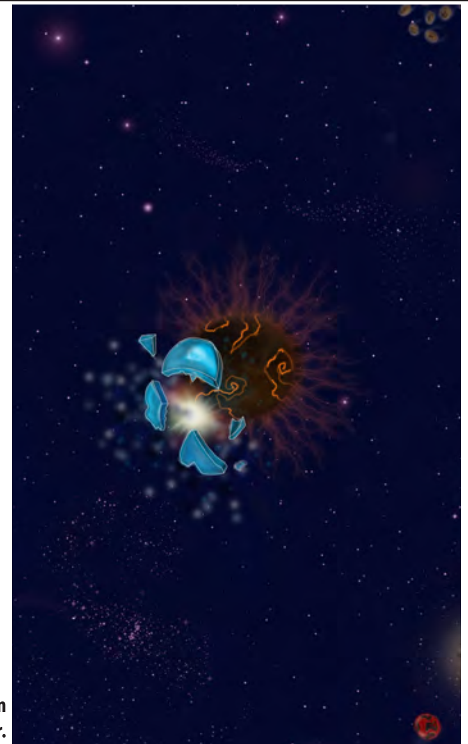
KISACA

Tür: Çevirimiçi Aksiyon/RYO
Yayıncı: Activision
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Site: destinypedia.wikia.com

GGJ'DEN ÇIKAN YERLİ YILDIZ: SAVE THE COMET

Fusionhide ekibi, 2012 Global Game Jam'de mobil bir oyun yapmışlardı *Save The Comet* adında. Gezegenlerin dost, meteor ve asteroidlerin düşman olduğu bu oyun, 48 saatin sonunda rafa kaldırılmak yerine geliştirmeye devam edildi. Az değil, koca bir yılın sonunda oyun meyve veriyor ki ekip kendilerini beta testi için hazır hissediyorlar.

Eğer siz de bu testin parçası olmak istiyorsanız, kaydolabilirsiniz. Testin başlangıç tarihi 2 Eylül ama sonrasında da devam edecek. Umuyoruz ki sonuçları başarılı olur. Çıkacağı platformlar iOS ve Android, has "made in Turkey" oyun size. Oynanış videosuna bakmak isterseniz, giriverin hemen: http://bit.ly/15bQOsu



Gezegenlerin çekim alanlarından faydalanamazsanız sonunuz böyle olur.



the note

SANATLA OYUNU BULUŞTURMAK ÜZERİNE EMİR ARKMAN İLE BİR SOHBET –GÜVEN ÇATAK

Her şey çok hızlı gelişiyor. Oyun yapmaya başlamıştık zaten, ama sanat oyunu yapmak bu topraklar için yeni bir kalıp. **Emir Arkman,** *"The Note"* adlı projesi ile bu kapıları aralayanlardan. Biz sorduk, o cevapladı, oyun sanat mıdır tartışmasına bile girmedik :)

Önce tanışalım, kimdir, ne yapar Emir Arkman?
Merhaba! Emir Arkman bir iletişim tasarımcısıdır. '**solardip**' adlı bir müzik grubu, sanat oyunları yapmak için kurduğu '**Motamot**' adlı bir şirketi vardır.

Müzik, görsel tasarım, peki oyunlar nereden çıktı?
Küçükken *Quake 2* haritaları yaparken kendimi bir anda Visual Basic 6 ile *Dope Wars* klonu bir oyun yazarken bulmuştum, ve o zamandan beri ufak ufak denemelerim oldu diyebilirim.

Oyun denemelerinin ardından bir anlamda ilk kez *The Note* ile görücüye çıkmış oldun, nedir hikayesi bu projenin?
The Note şu an üzerinde uğraştığımız başka bir proje sırasında doğan bir yan proje, bir deney… Oyuncunun duygularını tetikleyebilmek için şair Rabindranath Tagore'un "Peace, My Heart" adlı şiirini kullanarak yaptığımız bir sanat oyunudur. Oyuncuyu içine çekmeye çalışarak, görmekten ötesini kazandırmaya çalışır. Ortalama 7-8 dakikalık bir oynanış içerisinde birden fazla sonu olan ve hangi tuşlara dahi basacağınızdan bahsetmeyerek sizi boşluğa bırakan bir deneyimdir.

Projeyi deneyimleyen insanlardan nasıl tepkiler aldın?
Projeyi gösterdiğim bazı kişiler, oyun siteleri ve sanatçılardan genelde tam istediğim tepkileri aldığımı rahatça söyleyebilirim. Sanat oyunu olarak 'oynayan' kişilerde genelde şaşkınlık ile sonlanan tepkiler gördüm.

Ancak bu bir sanat oyunu ve bunu bir 'platform oyunu' vs dalında değerlendirmemek gerekiyor. Ciddi oyuncuların olduğu ortamlarda bahsettiğim takdirde negatif tepkilerin ardı arkası kesilmiyor. Örneğin, Steam Greenlight'ta olan 'oyun gibi oyun'ların slotunu doldurup da Steam'e girersem, evimi yakacaklarını söyleyen insanlar oldu.

Aslında güncel sanat alemi bayağıdır oyunların peşinde. Hem kültüründen hem deneyiminden faydalanmakta. Sanat oyunları ise sanki yeni bir level, sen nasıl bakıyorsun?
İnteraktif sanat işlerinde bir çok oyunla karşılaşıyoruz ancak deneyimlediğimiz ve karşısına geçip baktığımız zaman, direkt 'oyun' diyebileceğimiz örnek sık çıkmıyor. Benim *The Note* projesini yapmaktaki amacım, sanatı modern oyun platformları vasıtası ile insanlara sunmak ve bu platformlardan yararlanarak etkileşimin verebileceği duyguyu güçlendirmektir.

Türkiye'de de ilgili topluluk gelişmekte, daha fazla sanat oyunu görür müyüz sence? Yoksa bağımsız geliştiriciler de güncel sanat ortamına mı kayarlar?
Doğrusu oyunculara yönelik bir 'sanat oyunu' adıyla çıkan proje göreceğimizden oldukça şüpheliyim. Bunun nedeni, ülkemizde yeni -ama büyük bir hız ve hırsla- gelişmekte olan oyun yapımı işinde ekonomik ve sistematik bazı kaygılar olmasından ötürü olabilir. Tabii ki 'sanat' kavramını, yaptıklarını oyuna yan alan olarak seçebilirler ancak üzerine eğileceklerini sanmıyorum. Ülkemizin sanata yaklaşımı ve bu dala bulaşmak isteyen insanların karşılaşacakları tepkileri düşünüp anında soğumaları da bir sebep olabilir (ki bu beni de oldukça zorluyor).

> **HEM DE BEDAV(E)!**
> Bu deneyime siz de katılmak isterseniz, tek yapmanız gereken http://motamot.co/thenote/ adresine gidip oyunu indirmek.

Teşekkürler Emir, biraz da yeni projenden bahsedebilir misin?
Hikaye anlatımı tabanlı bir platform oyunu olan, 80'li yıllarda geçen, retro grafiklere sahip olan bir proje üzerinde çalışıyoruz. Bir hikaye kitabı, soundtrack ve fiziksel de bir kopyası olan bir versiyonunu da planlıyoruz.



OYUNEZER!

GTA V VAR YA... –AAAAAAAA YETER BE!...

Grand Theft Auto V bu ay çıkacak. Yüzdük yüzdük, kuyruğuna geldik. Şimdi Oyunezer'e bu isimle girince bir irkilme olmuş olabilir ama korkma sevgili okur. GTA V'i ezmek gibi bir niyetim yok. Daha oyuna elimi sürmedim, sakin.

Ben açık dünya oyunları seven birisiyim. Bugün hala açıp *Just Cause 2* oynuyorum çünkü o özgürlüğü, o gezme hissini, o sözde yaşayan dünyalara bağlanıyorum. Ama açık dünya oyunlarda her daim bir içerik sorunsalı vardır, bunun da farkındayım. İçeriğin miktarı kadar kalitesi de, çeşitliliği de düşündürür oyuncuyu. Çok subjektiftir aslında bu mevzu.

Örneğin *Assassin's Creed* serisi, bolca geniş alan sunmasına rağmen bu alanları asla layığı ile dolduramaz. Etrafta "yaşayan" insanlar aşağıdadır, biz çatılarda. Tek özellikleri, askerden kaçarken ayak bağı olmalarıdır bize. Peki şehri doldurmak için **Ubisoft** ne yapar? Birkaç toplanabilir tüy, biraz bayrak, iki kurye görevi, o kadar. Elde kocaman şehirlerimiz olmasına rağmen bu aktiviteler onları dolu ve yaşayan yerler yapmaz.

BİR DE TERSİ VAR

Madalyonun diğer tarafı da, yine bireysel deneyimim *Batman: Arkham City*'den çıkar. Müthiş başarılı, yüksek notlara sahip, insanların ölüp bittiği ama benim 3 saatten fazla oynayamadığım oyundan. Açık dünya oyunlarda, dediğim gibi içeriğin yapısı çok önemlidir. Benim gibi bazı oyuncular da, arada oturup o dünyadan nefes çekmek isterler.

Ama oynadığım 3 saatlik süre içerisinde, ben bir kere bile nefes alamadım. Yok kıyafetini bul, yok eksiğin var, yok dayak yemekten kaç. Yukarı mı çıktın, olmaz, aşağıdaki konuşmaya müdahil ol. Süzülerek mi ilerleyeceksin, olmaz şurada toplanabilir malzeme var. Tamam gide....a burada bulmaca varmış. Haydi şunun ucundan bir tuta...telefon çalıyor. Ne? Yetişmezsem masum birisi mi öldürülecek? Haydaa...

Oyundaki 3 saatlik süre içinde durup etrafa bakamadım sevgili okur. Çünkü ben, karakterime bağlanan türdenim. *Batman*'sem ben, o masum ölmemeli. En iyi dedektifsem eğer, o bulmaca çözülmeli. Ama hiçbir şeye odaklanamadım, aralarında seçim yapamadım, sonunda da bıraktım.

İçeriğin miktarı, kalitesi, bir de sunulma şekli giriyor denkleme yani. Açık dünya oyunlarda, dikkat edilecek şey çok.

OPTIMUM PRIME O ZAMAN

Peki açık dünya oyunları seven birisi olarak, hiç mi yıldızımın barıştığı oyun olmadı? Konunun girişinde adı yazan, ana fikre de yayılmış olan GTA serisi aslında bu konuda benim denge noktalarımdandır. Gerçi GTA IV'te zırt pırt çalan telefon, bunu zorlasa da öncesindeki oyunlarda o huzuru, o gezintiyi, o kontrol hissini tatmışımdır.

Son zamanlara ait diğer bir dünya ise *The Elder Scrolls 5: Skyrim*'di. İçinde nefes alabildiğim, bensizken yaşayan bir dünya görmüştüm. Peki bunların *GTA V* ile ne alakası var? Aslında oyunla alakası çok yok sevgili okur. Daha çok, oyunun oluşturduğu beklenti ile alakası var. Biz bile ofiste oyunu yere göğe sığdıramıyoruz, insanların yolunu kesip "Gördün mü, bak şu videoyu gördün mü?" diyoruz. Öyle bir hale getirdik ki, sanki *GTA V*'i beklememek bir günahmış, bir ayıpmış gibi.

YO DOSTUM YO

İlk söylenmesi gereken şey, herkesin açık dünya oyun sevmediği. Kimisi **Naughty Dog**'un layığıyla yaptığı gibi adım adım ilerlenecek sahneler ister video oyunlarından. Bunda yanlış bir şey yok. **Jade Raymond** çıkıp Ubisoft'un yeni oyunlarını överken "*gelecek açık dünyada*" dese bile, ı ıh. Tamam, bir gülüşünle kalbimi eritiyor olsa da üzgünüm Jade, onun kararı sana düşmez.

Diğer nokta da, içerik dozu çok önemli. Nasıl ki *Arkham City* bana çok boğucu geldiyse, *GTA V* de yogası, golfü, tenisi, bisiklet yarışı, paraşüt atlayışı, sualtı görevleri ve bilimum özelliği ile başkasına boğucu gelebilir. Açık dünya oyunu sevse de, formülün yoğunluğu insanı soğutabilir. Bu kişinin oyunlardan anlamadığına işaret etmez hiçbir şekilde. "İstemezsen yapma" argümanı da mantıklı değildir arkadaş. O orada dururken, merak etmemeye programlayamaz insanoğlu kendini. Eğer özünde varsa, merak eder. Boğuluyorsa, düğmeye basıp çözemez bunu.

Yani, dışarıda *GTA V*'i deli gibi beklemeyen, bu heyecan fırtınasında yer almaya gerek duymayan insanlar. Sizi anlıyorum, sizi destekliyorum. Bıyık altından yaptım ama bu yazıda da, aslında size uygulanan "*Nasıl ya, abi süper oyun bu nasıl beklemezsin?*" tepkisini eziyorum. Fazla alttan alttan olduysa eğer, netleştireyim dedim.


O gülücükle her sözü yediremezsin sevgili Jade.


Bazen durup, o atmosferi içine çekmek ister insan.


İşte ben günlerimi bu haritaya, bu esnek oyuna gömdüm.


Rockstar eğer yaptıklarından ders aldıysa, benim için yeterli bir şey gelecektir.

AYIN EZENİ


SARP KÜRKCÜ

Oyunlarda özgürlüğe, oyuncuya verilen araçlara ve uçup kaçmaya meraklı olan Sarp, sürekli açık dünya oyun beklemektedir ufka bakarak. Ama bu demek değildir ki, onun gibi olmayanlara tepeden bakacaktır. Kalbi, Jade Raymond onu eritmediği zamanlarda diğer insanlara da açık olan yazar, arada sırada köpürüp içini döker.

-HAKAN ÖZGÜL

ÖLÜM, KANATLARIYLA HER ŞEYİN ÜZERİNİ ÖRTECEK!

DIABLO
REAPER OF SOULS

Malthael… Cennet'in önderi Angiris Konseyi'nin gizemli ve akil üyesi. Konuştuğunda herkesin sustuğu ve dinlediği yol gösterici. Her ne kadar bilgeliğin vücut bulduğu bir melek olsa da, Cennet ve Cehennem arasındaki ebedi mücadelede o bile kendini bilinmezliklerin karanlık gücünden koruyamadı.

Malthael'in kendinden daha güçlü bilinmezliklerle tanışmasının ilk kaydı, Sanctuary ve insanlığın Cennet tarafından keşfedilmesiyle gerçekleşti. O günden itibaren giderek melankolik, gizemli ve hatta zaman zaman ürkütücü hale gelen konuşmalarıyla Angiris Konseyinde çatlaklar açmaya başlayan Malthael, en nihayetinde Tyrael'in Worldstone'u yok etmesinin ardından ortadan kayboldu.

Pek çok kayıt, Malthael'i Worldstone'a milyonlarca yıl ev sahipliği yapmış kadim kale Pandemonium Fortess'de yaşam ve ölümün bilinmezliklerini çözmek için dolandığını söyler.

Malthael'in hali Deckard Cain'in kitabında Malthael üzerine yazdığı notlarda da üstü kapalı bir şekilde anlatılır:

Malthael'in bu gizemli durumu, çok büyük bir ihtimalle bilinen herşeyin hakikate olan bağlantılarından kaynaklanmaktadır. Ne de olsa Malthael'in bilgeliği, devranı birbirine bağlayan çok sayıda his ve bakışın kendi aralarındaki ilişkisini irdeleyebilmesinden gelmektedir. Malthael'in bu davranışlarının aşağıda yazan ve tüm hayatı boyunca irfan peşinde koşan ölümlü katip Furisaj'in risalesi sayesinde daha iyi anlaşılabileceğine inanıyorum:

"Var olan her şeyin iki ayrı yüzeyi bulunur: Hareket ve dinginlik, hiçlik ve varlık, aydınlık ve karanlık. Tek başına iki yüzey de eksiktir, ancak birlikte varlığın


Selam patron! Biraz geç kaldım, kusura bakmazsın di mi?

kudretini oluşturabilirler. Gerçek bilgelik sadece var olan herşeyin bütününü kucaklayarak elde edilebilir."
(Deckard Cain, Book of Cain)

Malthael'in bir ölüm meleğine dönüşmesini belki bunlar açıklayamaz. Belki de bunda bir mantık aramak güç. Tyrael'in dediği gibi belki de delirmiş, aklını yitirmiş ve herşeyi birbirine bağlayan yüzeyleri görmezden geliyor olabilir. Ancak hiçbir şey Westmarch'daki dehşeti bana anlatamaz. Çünkü Kıyamet Kehanetleri bugünü yazıyor: Ölüm, kanatlarıyla her şeyin üzerini örtecek! Hayatımın önemli bir bölümünü *Diablo III*'ün bu garip hikâyesine harcamış biri olarak bu satırları yazarken fazlasıyla heyecanlı olduğumu tahmin edebilirsiniz sanıyorum. Bir yanda Blizzard'ın yakasına yapışıp "Aklınız neredeydi onca senedir, ha?" diye hesap sormak isteyen ben, diğer yanda "Bu paket şimdi 2015'de anca çıkar" diyerek hayıflanan başka bir ben. Yine de uzun süredir zaten beklediğim bu genişleme paketi, Blizzard'ın oyuncularını ne kadar çok dinlediği ve değer verdiği konusunda çok büyük bir gösterge olarak karşımızda duruyor. Öyle ki, Gamescom'da açıklananlar sadece *Reaper of Souls*'un değil, *Diablo III*'ün geleceğinin de emin ellerde olduğu konusunda bizi büyük ölçüde ikna etmiş durumda.

Diablo III'ün sonunda yaşananların ardından Sanctuary'de işler iyiye gidiyor sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Cennet ve Sanctuary'nin barış içinde yaşadığı bu yeni çağda, Black Soulstone tekrar bulunur ve Cennet'e götürülür. Burada Diablo ve kardeşleri, Black Soulstone'un içinden melekleri etkilemeye başlayınca Tyrael bu taşın Cennet'de bulunamayacak kadar tehlikeli olduğunu anlar ve Sanctuary'de onu hem insan hem de meleklerden saklamaya çalışır. Ancak Tyrael'ın hesaba katmadığı birşey olur ve eski silah arkadaşı Malthael geri döner. Malthael, Tyrael'in tanıdığından çok daha farklı bir melektir artık. Tek bir hamlede insanların ruhunu bedeninden ayırabilen Malthael, artık *bilgeli*ğin değil ölümün vücut bulmuş halidir. Malthael›in amacı Cehennem›in ardından Sanctuary'yi ve insan ırkını yok ederek iblis soylarının kökünü kurutmak ve ebedi mücadeyi sona erdirmektir. Tabii ki bu çılgın plan Nephalem olarak bize ve Tyrael'e hiç de sıcak gelmediğinden kendimizi hemen Westmarch semalarına atıveririz.

WESTMARCH'DA KARANLIK GÜNLER

Reaper of Souls'un oyuna ekleyeceği yeni Act 5, oyunculara Tristham bölgesinin doğusunda bulunan Westmarch Krallığının kapılarını açacak. Westmarch, *Diablo* hayranlarının aşerdiği kadar karanlık, gotik ve gizemli bir yer. Blizzard'ın tanımlamasına göre "Kral Leroic'in görse kıskanacağı kadar acımasız"şekilde kıyıma uğramış olan Westmarch, Malthael›in marifetlerini gözler önüne seriyor.

Bizi The Survivor's Enclave adında yeni bir kasabaya götürecek olan *Reaper of Souls*, sadece Westmarch'ı değil, sevgili yandaşlarımızdan Lyndon'un dilinden düşüremediği Kingsport'dan tutun da Worldstone'a milyonlarca yıl ev sahipliği yapan Pandemonium Fortress'a kadar gidecek bir macerayı barındırıyor olacak. Blizzard'ın Act 2'den biraz daha büyük olacağını söylediği bu yeni Act, Diablo evrenini derinleştirecek pek çok yeni hikâye ve karaktere de ev sahipliği yapacak. Örneğin *Diablo II*'de oynadığımız Necromancer, Westmarch zindanlarında karşımıza çıkabilecek. *Diablo II*'de oynadığımız diğer karakterlerin başına neler geldiğini bile daha bilmiyoruz ama umarım bu konuda Necromancer bizi biraz aydınlatabilir. Yeter ki onları zombi olarak üstümüze salmasın.

Act 5, tamamiyle rastgele haritalardan oluşacak ve pek çok alana gitmek için alternatif yollar bulunduracak. Özellikle *Diablo III*'ün sabit haritaları, birkaç yüz kere turladıktan sonra gerçekten sıkıyordu ve bu da yetmiyormuş gibi haritalarda çıkmaz yollara girdiğinizde geriye gidip doğru yolu ararken geçen süre, insana bir ömür gibi geliyordu. Bu sorunları çözmek adına Blizzard Act>>


Katedrali yüzlerce kez temizledikten sonra sıkılıp oyunu bırakanlar için Reaper of Souls hiçbir şey olmasa turistik değer taşıyor.


Önceki act'lerde olduğu gibi beşinci act'te de yeni bir üssümüz olacak.

>> 5 için yeni harita yaratma teknikleri geliştirmiş. Gamescom'da gösterilen videoda gösterilen alternatif yollu haritalar, şehirde ilerlerken iyileştirilmiş hale getirilmiş alan geçişleri *Reaper of Souls*'u *Diablo III*'den daha zengin ve uzun ömürlü yapacak gibi.

Bütün bu detayların dışında Blizzard, *Diablo III*'e kıyasla *Reaper of Souls*'un yan görev konusunda daha cömert olacağını ve böylelikle yandaşlarımızın hikâyelerinin sadece anlatılan hikâyeler değil, somut görevler olarak oyunda yer alacağını duyurdu. Özellikle aranızda Lyndon'un kardeşinin başına neler geldiğikonusunda ya da Eirena'nın lideri kimdi diye meraktan çatlayanlarınız varsa, Act 5'i bitirdikten sonra huzurlu bir uyku uyuyacağınızı söyleyebilirim.

PALADIN'E YENİ YORUM: CRUSADER
Diablo III'ün mevcut beş karakterinin arasında eksik neydi diye soranların üç ayrı cevabı vardır:Sesi en gür çıkanlar **Necromancer** diye bağıranlardır, onu bastırmaya yetmese de kalabalık bir kitlenin **Paladin** diye bağırdığını duyarsınız ve ikisinin arasında kaybolsa da, dikkatle dinlerseniz cılız bir sesin **Druid** diye haykırdığını duyabilirsiniz. Blizzard elbette bu üç sesi de duyuyordu ve özellikle *Diablo III*'deki sınıf dizilimindeki eksik parçayı doldurmak amacıyla vePaladin hayranlarını sevindirerek kararını Crusader sınıfından yana kullandı.

Oyundaki tek Strength kullanan sınıf olan Barbarian'a kardeş olarak gelen Crusader, Blizzard tarafından kılıç-kalkanı verimli kullanabilen, orta menzil bir savaşçı olarak tanımlanıyor.
Crusader, Paladinlerin özel bir birliği olarak Zakarum inancını yaymayı ve Mephisto'nun *Diablo II*'de Kurast'da yaydığı yozlaşmayı temizlemeyi kendine görev edinmiş bir sınıf. Kendilerine has kalkanlarıyla yeteneklerini güçlendirebilen Crusader, bunun dışında oyuna eklenen gürz tipi silahları da diğer sınıflardan daha etkili kullanabiliyor.

"KILIÇ - KALKAN İKİLİSİNİ VERİMLİ KULLANAN ORTA MENZİL BİR SAVAŞÇI..." CRUSADER'IN KISA YAŞAM HİKÂYESİNİ DİNLEDİNİZ.

Ağır zırhının altında bile olsa buna güvenmeyen Crusader sınıfı, *Diablo II* Paladininden aldığı tanıdık büyüleri kullanmakla kalmıyor, bunun üstüne oldukça etkili yeni yetenekler ekliyor. Örneğin kendini havan topu misali kullanmasını ve düştüğü yere büyük hasar vermesini sağlayan bir yetenek Gamescom'da gösterildiğinde izleyiciler fazlasıyla etkilenmiş gözüküyorlardı.
Pek tabii *Reaper of Souls* sadece Crusader sınıfını getirmiyor. Blizzard peşinen *Reaper of Souls*'la beraber sadece bir tane sınıf geleceğini açıklasa da, level 70'e çekişmiş seviye sınırı, diğer beş sınıfa da yeni yetenekler, rünler ve pasif güçler olarak geri dönecek. Bunun dışında Blizzard, mevcut yeteneklerimizi de elden geçirerek az kullanılan yetenekleri güçlendirmeyi planlıyor ve bunların çoğunu BlizzCon'a detaylandıracak.

KAYIP SANATÇI: MYSTIC GERİ DÖNÜYOR
Diablo III'de Blacksmith ve Jeweller'le beraber duyurulan ancak daha sonra zaman problemleri nedeniyle oyundan çıkartılan Mystic, *Reaper of Souls*'ta kendine yer buluyor. Daha önce sadece eşyalara basit efsunlar ekleyerek onları güçlendirmesi planlanan Mystic, bu sefer bambaşka işlere yarayacak.

Mystic, düşürdüğünüz sağlam ama tek bir özelliğiyle hayallerinizi yıkan eşyalarınistediğiniz hale gelmesi için "re-roll" yapmasını, yani yenilenmesini sağlayabiliyor. Örneğin bir Monk olarak düşürdüğünüz 1200 DPS'li, soketli eşyanın Strength barındırması sizi çileden çıkarıyorsa, artık Mystic'in ellerinde o Strength bir anda başka bir stat(tercihen Dexterity) olabilir! Oldukça cüzi miktarlar vererek yapabileceğiniz bu özellik değişimleri, eşyaları kendinize göre ayarlamanıza yardımcı olurken, oyunun çoğunlukla çileden çıkaran eşyalarını adam etmenizi sağlayacak ya da düşen her kaliteli eşyayı değerlendirmenizi sağlayacak.

Düşman çeşitliliği de artacak deniyor ama o konuda çok büyük beklentilerimiz yok, iskeletler hâlâ her yerdeler.

Bunun dışında Mystic, *World of Warcraft*'ta fazlasıyla tutan Transmogrification teknolojisini de *Diablo*'ya taşıyor. Bu işlem, beğendiğiniz eşya modellerini,eşyanın özelliklerinden bağımsız olarak üzerinizde kullanmanızı sağlıyor. Kısacası herkesin aynı Legendary'leri giyip, birbirinin kopyasıymış gibi gözükmesinin önüne geçmeye çalışıyor Blizzard. Pek çok açıdan bu işlemler *Diablo* karakterlerimizin farklılaşması açısından önemli bir adım.

Herhangi bir şekilde Mystic'in elinden geçen her türlü eşya Auction House'da kullanılamaz hale gelecek ve hesabınıza bağlanacak. Auction House'un pek çok farklı şekillerde kullanımını anlamsızlaştırmaya çalışan Blizzard'ın bu kararı kısa vadede çok etkili olacak gibi gözüküyor.

Tabii ki *Reaper of Souls*'daMystic dışında Jeweler ve Blacksmithde ufak tefek değişikliklere uğrayacak. Yeni gem tipi olarak gelen ve uzun zamandır oyuncular tarafından ısrarla istenen Diamond,oyuna geri dönüyor. Zırhlarda +All Resist veren Diamond, miğferlerde yeteneklerin soğuma süresini kısaltıyor ve silahlarda Elite yaratıklara karşı fazladan hasar sağlıyor. Blacksmith ise artık eşya yapmak için yapmak istediğiniz eşyanın tipinden bir normal (beyaz) eşyayı bulundurmanızı isteyecek. Bu yüzden yüzlerce malzemeyi Auction House'dan toplayıp, onlarca eşyayı bir kerede yapamayacağız.

PARAGON 2.0

Oyunun sonuna gelip de yapacak birşeyi kalmayanlar için *Diablo III*'e eklenen Paragon sistemine gelelim...*Reaper of Souls*'la 70'e çıkan seviye sınırının ardından Paragon'a ne olacak diye merak edenler, sistemin geliştirilip, bugüne kadar kastığımız onca Paragon seviyesinin fazladan fazladan güç vereceğini duyunca herhalde fazlasıyla memnun olacaktır. Bununla birlikte Diablo hayranlarının her fırsatta istediği «Statları dilediğimiz gibi dağıtma" imkanını da Paragon 2.0 oyunculara sağlamış bulunuyor.

Öncelikle bugüne kadar kazandığınız her Paragon tecrübe puanı, *Reaper of Souls*'la beraber Battle.net hesabınıza ait ortak bir havuzda toplanacak. Bu havuzda belirlenmiş yeni seviyelere göre hesabınızdaki tüm karakterleriniz aynı Paragon seviyesinde olacak.

TRAG'OUL VE MALTHAEL YENİ BİR DÜZEN

Trag'Oul; Sanctuary'nin muhafızı olarak adlandırılan, ejderha benzeri ve dünyalar arası boşlukta bulunan kozmik bir varlıktır. Diablo evreninde kayıtlı tek ejder tipi varlık olan Trag'Oul, çoğu zaman yıldızlarla temsil edilir. Pek çok kayıt tarafından Cennet ve Cehennem arasındaki dengeyi koruyarak Sanctuary'nin iki tarafın da egemenliğinin altına girmemesini sağlamaya çalışmıştır ve bu nedenle, Sanctuary'nin iki tarafın da hedefinde olduğu Günah Savaşının en önemli kahramanı olan Uldyssian'ın kardeşi Mendeln ve yoldaşı Rathma'ya varlığını göstererek onlara Necromancer öğretilerini aktarmıştır.

Necromancer öğretileri, karşıt güçlerin tek başına varlık gösteremeyeceğini temel almıştır. Bu yüzden Cennet'in Cehennem olmadan iyiliğin temsilcisi olamayacağını ya da Cehennem'in Cennet olmadan kötülüğün temsilcisi olamayacağını kabul edilir. Bu yüzden ne şekilde olursa olsun Trag'Oul gibi düzeni korumak ve Cennet ve Cehennem arasındaki Ebedi Mücadelenin terazilerinin dengede kalması için her türlü fedakarlığı yapmaya hazır olmalıdırlar. Malthael'in bilgelik tanımı da Necromancer öğretileriyle paraleldir. Öyle ki;

Malthael Worldstone'un Pandemonium Fortress'den çalınarak ortadan kaybolmasından sonra Cennet ve Cehennem arasındaki dengenin bozulmasının ardından karakter olarak dönüşüme uğramıştır. Yaşamı el üstünde tutan ve neşeli karakteri zaman içinde sessiz, gizemli ve hatta zaman zaman korkutucu bir hal almıştır. Genelde zaten çok az konuşan Malthael, Günah Savaşı sırasında ilk Necromancer'lardan Mendeln, Malthael'in konuşmasını şu şekilde tasvir edilmiştir:

Gözle görünür bir ürpertisadece beni değil, diğer melekleri de etkisi altına aldı.Malthael'insesi aklımda ölümü çağrıştırdı - boş veherşeyiyutan bir ölüm.

Diablo II: Lord of Destruction'un sonunda Tyrael tarafından Worldstone'un yok edilmesinin ardından ortadan kaybolan Malthael, Trag'Oul'la beraber Diablo III'ün sonunda yaşanların ardından ortaya çıkan dengesiz ve Cennet'in lehine olan durumu ortadan kaldırmak için çalışıyor olabilir mi? Malthael bunca ölümlülün ruhunu böylesine kolay nasıl çalabiliyor? Hepsi bir Necromancer öğretisinin parçası gibi durmuyor mu?

Bugüne kadar atladığınız ve atlayacağınız her Paragon seviyesi size Temel, Saldırı, Savunma ve Araç sekmelerinde bulunan pek çok özelliğe dağıtmanız için 1 puan verecek. Tahmin ettiğiniz gibi, *Diablo II*'dekine nazaran *Diablo III*'ün stat dağıtma sistemi sadece Temel sekmesinde bulundan Strength, Dexterity, Intelligence ve Vitality'ye değil, Attack altında Crit Chance, Crit Damage, Attack Speed, Cooldown Reduction; Defense kısmında Health %, Resist All, Armor, Dodge %, Block Chance % ve son olarak Utility'de ise Run Speed, Magic Find, Gold Pickup Radius'a da puan ekleyerek geliştirme şansı verecek. Hesabınıza bulunan her >>





>> karakterin Paragon seviyesi aynı olacağından, her karaktere dağıtabileceğiniz puan da aynı olacak. Böylece mevcut sistemde olduğu gibi kendinizi en yüksek Paragon seviyeli karakterinizle oynamak zorunda hissetmeyeceksiniz.

Böylece, sadece Vitality kasarak yarattığınız bir karakterinizin hasar özelliklerini Paragon'dan sağlayabilir ve yine sağlam bir karaktere kavuşabilirsiniz. Ya da ortalama bir karakter yaratıp sadece Magic Find'a asılabilir, böylece daha iyi eşyalara daha hızlı sahip olabilirsiniz. Kısacası, eşyalarınız artık sizin tüm eşyalarınıza cevap vermek zorunda değil, karakterinizi dengelemek için Paragon 2.0 emrinize amade. Paragon'un artık Level 100'e kadar değil, sınırsız olduğunu da ekleyelim.

LOOT 2.0

Diablo III'de oynarken kafamda saç bırakmayan eşya sistemine nihayet Blizzard adam akıllı değişiklikler yapma peşinde. Uzun zamandır kulağımıza çıtlatılan ve oyunun müdavimleri tarafından beklenen bu sistem, daha anlamlı ve ayrıca heyecan veren eşyaların kapılarını açacak.

Yeni eşya sisteminde, Blizzard bugünlerde her yaratıktan gerekli gereksiz düşen yüzlerce eşyanın yerine daha az ve öz eşya düşürecek yeni bir düzen üzerinden ilerliyor. Zaten tüm istediğimiz buydu; az sayıda ama işimize yarayacak eşyalar. Bu durumun tek ististası ise Legendary (turuncu) eşyalar, zira Legendary düşme oranı yaklaşık 6 kat yükseltilmiş. Bol kepçeden Legendary dağıtan bir *Diablo* kulağa çok akıllıca gelmiyor tabii ki. Ama Blizzard, yeni nesil Legendary eşyaların yeteneklere özel güçler kazandıracağını ve bu yüzden genelde yetenek setinizi hazırlamadan bu eşyaları kullanmanızın pek de etkili olmayacağını belirtiyor.

Yeni eşya sisteminde Blizzard, bugünlerde düşse de yerden toplamaya gerek duymadığımız yüzlerce eşyanın yerine,hangi seviyede olursa olsun toplanmaya değer hale getirmeye çalıştığı eşyaların yer aldığı yeni bir düzen üzerinden ilerlemeyi tercih etmiş. Gamescom'daki sunumda verilen örnekte, basit bir farm yolunda mevcut sistem 256 normal (beyaz), 399 magic (mavi), 275 rare (sarı) ve 1 adet legendary (turuncu) eşya düşebilirken, Loot 2.0'da bu rakamlar 73 adet normal (beyaz), 266 magic (mavi), 83 rare (sarı) ve 6 legendary (turuncu) şeklinde değişiyordu.

Bu Crusader, oyunun en güzel yerinde geliyor gibi bir his var içimizde. Eski Monklar olarak kıskançlıktan çatlıyoruz.

PARAGON'DAN GELEN PUANLARIMIZI ARTIK STATLARIMIZ ARASINDA KENDİMİZ DAĞITACAĞIZ.

AUCTION HOUSE'UN KADERİ

Diablo III'ün duyurulduğunda skandal olarak adlandırılan *yeniliği* Auction House, pek çok oyuncu tarafından Diablo kültürünün temelini oluşturan eşya kovalamacasının heyecanını yok etmiş ve bir deyişle oyunu büyük bir kitlenin gözünde öldürmüştü. Auction House'un bu kadar büyük bir problem haline gelmesindeki en büyük etken eşya sisteminin büyük ölçüde oyunculara yeterli derinliği sağlayamamasıydı. Oyuncular Diablo III'ü oynarken bir seviyeden sonra kendilerini Auction House kullanmaya iteklenirken buldular. Bu da tahmin ettiğiniz gibi hem oyuncular hem de Blizzard için pek de iç açıcı sonuçlar doğurmadı.

Tahminler, Blizzard'ın olası bir genişleme paketiyle Auction House'u ciddi biçimde değiştirerek oyunculara kendilerini gelişirmek için yeni yollar üretmesini beklerken Blizzard, Reaper of Souls'la beraber Auction House'a neredeyse hiç dokunmayacağını açıkladı. Bu ilk bakışta suratlarınızın asılmasına sebep vermiş olabilir ancak Reaper of Souls ve Loot 2.0'la duyurulan pek çok yeni özellik, kullanıldığında eşyalarımızın Auction House'da satılamayacak hale getirdikleri için pek çok eşya modifiye edilmeden ve oyundaki en güçlü hallerinden uzak bir şekilde Auction House'da kendilerine yer bulacaktır. İşin kısası, Blizzard oyunu oynamayı ödüllendiren pek çok yeni mekanikle birlikte Auction House'un önemini düşürmeye çalışıyor. Bu plan ne kadar başarılı olacak, Reaper of Souls çıktığında göreceğiz.

Üstüne hırka gibi bir şey al, birazdan ortalık buz kesecek.

Biz bu haritanın morlusunu
Burning Crusade'den hatırlıyoruz sanki.

Blizzard daha önce de bahsettiğim gibi kimsenin yerden bile almak istemeyeceği beyaz eşyalara bir amaç vererek onların çöp olmasını engellerken, mavi eşyaların salvage dışında transmogrification için kullanılabileceğini de duyurdu. Düşük seviyede eşyaların da değerleneceği yeni sistemde Inventory doldurmak gerçekten bir strateji gerektirecek ve mevcut durumun çoğu yerde bırakılan ya da vendor çöpü olan eşyaları tarih olacak.

Ama bu durum *Diablo III* Legendary eşyalarının içler acısı durumunu çözebilir mi? Tabii ki hayır. Blizzard düşen yeni Legendary'lerinizin kalbinizi hoplatmasını sağlamaya çalışıyor. Bu açıdan gösterdikleri örnek Legendarylerebakılırsa, bu eşyalar öncelikle yeteneklerinize uçuk kaçık yeni özellikler kazandırarak, oyun tarzınızı bile etkileyebilecek seviyede şeyler olacak.

Bu konuda Blizzard'ın verdiği en çarpıcı örnek, Wizard sınıfının meşhur Hydra özelliğini kullanan bir eşya oldu. Bu eşyayı kullanırken yarattığınız her Hydra, Critical Strike vurduğunda fazladan bir kafaya daha sahip olabiliyor. Böylece Critical Strike kasmış ve bu silaha sahip herkes, bir anda oyun alanını Hydra kafasıyla doldurup önüne geleni anında devirebilir hale gelebilecek. Bir diğer örnek de Monk'un Dashing Strike'ını belli bir menzilden yaptığınızda ücretsiz olmasını sağlayan silahtı. Bu silahla birlikte bir haritada dolaşmanın işleri ne kadar hızlandıracağını düşünsenize!

Yine de bol bol düşen Legendarylerin çoğunun böyle olması, oyunda çok nadir düşecek arzu neslelerinin bulunmayacağı anlamına gelmiyor. Blizzard bu eşyaların gerçekten zor bulunacağını ve bulduğunuzda oyunda sizin için yeni bir dönemin başlayacağını söylüyor.

Bunlar yetmezmiş gibi, tüm Legendaryler artık her seviyede düşme şansına sahip. Hangi seviyedeyseniz ona göre gücü değişen Legendaryler, Level 60 halinizle Level 20 alanlarda *Leoric's Signet* aramanızı anlamsız hale getirecek.

Loot 2.0'a eklenen en ilginç mekanik ise Smart Drops denilen, akıllı eşya sistemi. Bu sistem oyunda hiç çaktırmadan sizi izleyip, eşyaların oynadığınız karaktere uygun özelliklerle çıkmasını sağlayarak, Diablo'nun dev değişkenli doğasında teraziyi sizin lehinize biraz kıpırdatıyor. Bu özellik her düşen eşyada değil, belli bir olasılığa bağlı olarak bazı eşyalarda geçerli olacak. Bu yüzden genel olarak eşyalarınız size daha uygun düşecek ve karakterinize uygun bir geliştirme veya değişiklik yapmanız daha da kolaylaşacak.

YENİ OYUN MODLARI

Diablo III'ün en büyük eksiklerinden biri de, sonradan anlaşıldığı gibi "endgame" konusundaki hatalarıydı. Herşeyin*Diablo III*'ün hikâye moduna bağlı kalınarak yapılması, kendini tekrarlayan bu tür şeylerden çabuk sıkılıyorsanız çok kısa sürede oyundan soğumanıza yetiyordu. Blizzard, bu konunun üzerine eğilerek oyuncuları hikâye modu dışında da o dünyada tutabilecek yeni ve zorlu modlar ekliyor.

Bunların ilki olan **Loot Run**, aslında oyuncular tarafından uzunca bir süredir yapılması istenen büyük ve rastgele yaratılan farm alanlarını temsil ediyor. Loot Run, rastgele düşmanlarla mimarileri birleştirecek ve size özel haritalar oluşturacak. Bu haritalar birkaç kattan oluşacak ve sonlarında sizi bir boss bekleyecek. Bu alanlar yaklaşık 15 ila 20 dakika sürecek ve *Diablo II*'deki Forgotten Tower'e benzeyecekler.

Diğer birmod olan **Nephalem Trials**, oyun dünyasına rastgele eklenecek portallar aracılığıyla ulaşabileceğiniz yeni alanlar açacak. Nephalemlerin güçlerini test etmek için binlerce yıl önce inşa ettiği bu alanlardadalga dalga güçlenerek gelen düşmanları alt etmenizgerekiyor. Ne kadar çok seviye tamamlarsanız, Nephalem Trials sonunda kazandığınız ödül de o kadar değerleniyor. Esinlenme kaynağını Act 1'deki en eğlenceli etkinliklerden biri olan **Jar of Souls**'dan alan Nephalem Trials, uzun vadede oyuncuların birbirlerine karşı yeteneklerini yarıştırdığı bir alana dönüşebilir.

GÜZEL HABERLER

Oyunlarını cilalama konusunda bu denli takıntılı bir firma olması, Blizzard'a has bir özellik olsa gerek. Gamescom'da *Reaper of Souls*'la ilgili konuşurken, oyunu daha da cilalayacak daha pek çok detay duyduk.

Örneğin*Diablo III*'de bir bakışta farklı eşyaların karaktere ne kadar yarar sağladığını gösteren karşılaştırma arayüzleri,*Reaper of Souls*'da biraz daha gelişiyor. Artık savunma özelliklerimizin toplamını oluşturan "Toughness" değeri de tıpkı «Damage» gibi bize mevcut durumumuz hakkında bilgi sağlayacak. Bir de, oyunu yeni başlayanlar için rafineleştirmeye çalışan Blizzard, Nephalem Valor'un Level 30'dan itibaren etkin hale geleceğini ve keseceğimiz her yeni boss'un garantili olarak bir Legendary eşya düşüreceğini ve bu Legendary'leri saklamak için Stash'ın büyütüleceğini açıkladı.

Reaper of Souls'la ilgili paylaştığım onca detaydan sonra, oyunu oynamak için benim gibi sabırsızlanıyorsanız bir de şunu dinleyin: Biraz önce anlattığım Loot 2.0, Paragon 2.0, Loot Runs gibi yeni oyun modları ek paket çıkmadançok daha önce, ücretsiz bir yamayla oyuna eklenecek! Blizzard›ın *Diablo III* için özrü gibi duran bu değişiklikler, *Reaper of Souls*'la daha manalı hale gelecek olsa bile *Diablo III*'ü yeniden heyecanla oynanabilirhale getirecektir. Bunca yenilik, düzenleme ve detaydan sonra *Diablo III: Reaper of Souls*15 Mayıs 2012'den beri arayıp da bulamadığımız ruhu oyuna nihayet kazandırıyor. Bu bilgilerin*Reaper of Souls*'un ilk duyurusundapaylaşıldığını ve Blizzard'ın herşeyi bir seferde ortaya koymaya pek alışkın olmadığınıda farz edersek, bizi daha pek çok yeniliğin beklediği aşikar. (Ladder? PVP?) Bu sene bitmeden başlayacağını düşündüğümüz Reaper of Souls betasının ardından oyunun en erken 2014'ün ikinci çeyreğinde çıkacağı tahminini yürütebiliriz. O yüzden sakin ol ve Paragon kas, sevgili okur!



JOSH MOSQUERIA

Diablo III'ün duyuruluşundan itibaren her türlü iyi ve kötü tepkiyle karşılaşan oyun yönetmeni Jay Wilson, Diablo III'ün çıkışından kısa bir süre sonra oyunun büyük açıklarını ve hatalarını kapamak için uğraşmış ancak sonunda özellikle de ilk iki Diablo'nun yapımcılarıyla ağız dalaşına girdikten sonra başka bir projeye çekilmiş ve yedi senesini verdiği Diablo III projesinden ayrılmıştı.

Uzun zamandır Diablo III için yeni bir oyun yönetmeni arayan Blizzard, en sonunda Diablo III için konsol versiyonunu yaratan ekibin lideri Josh Mosqueria'yı Diablo III'ün en yüksek koltuğuna oturttu. Josh, uzun zamandır Diablo III'ü düzeltecek olan pek çok konu hakkında oldukça açık bir şekilde oyuncularla iletişim halindeydi zaten. Daha önce çalıştığı oyunlar listesinde Company of Heroes, Homeworld 2 ve Warhammer 40,000 Dawn of War gibi oyunların bulunduğu Josh, özellikle Diablo III konsol versiyonu yaratmak gibi zor ve önemli bir işin altından hızla ve başarıyla kalmış olması Diablo III'ün geleceğinin emin ellerde olduğunu bize gösteriyor.


ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer
Oyungezer

SİZ ZAHMET ETMEYİN, BİZ SİZE GELİRİZ!

Ne de olsa, gezmeyi seven bir oyun dergisiyiz :)

OGZ YAZ 6662'YE YOLLA ABONELİĞİN BAŞLASIN

Cep telefonundan **OGZ** yazıp **6662**'ye yolla

Gelen onay mesajına **EVET** yazarak cevap ver

Adres bilgilerini gir, Oyungezer kapına gelsin!



SADECE 1 SMS İLE

Artık Oyungezer'e Abone Olabilirsiniz

Türkiye'de düzgün bir dergi aboneliği sistemi oturtmak zor iş. Ya ayın 20'sinde baskıya giren bir dergin olacak ya da kendine ait güçlü bir dağıtım ağın. Eh, bizde ikisi de olmadığına göre, siz okurlarımızın kapısına gelmek için en uygun yöntemi bulmamız biraz zaman aldı. Ama en sonunda bulduk. Üstelik daha önce eşi pek görülmemiş bir yöntemle: Sizi topluca para ödemek zorunda bırakmadan, dilediğiniz zaman aboneliğinizi kesme hakkını vererek.

Oyungezer'e abone olmak için tek yapmanız gereken **Turkcell, Avea veya Vodafone** hattınızdan **6662**'ye **OGZ** yazıp kısa mesaj atmak ve size gelen abonelik mesajına **EVET** yazarak cevap verin... Daha sonra **abone.oyungezer.com.tr** adresine girip, abone formunu doldurdunuz mu, işlem tamamdır. O an piyasadaki sayıdan itibaren derginiz her yeni sayı çıktığında adresinize gelmeye başlayacak. Ve siz **IPTAL OGZ** yazıp **6662**'ye gönderene kadar da aylık olarak gelmeye devam edecek. Ücreti de her ay cep telefonu faturanıza yansıyacak veya faturasız hattınızdaki kredinizden düşecek.

Hem karda kışta, yazın güneşin altında bayileri arşınlamanıza gerek kalmayacak hem de Oyungezer'edestek olmuş olacaksınız. Her ay başında kapınızı çalmamızı istiyorsanız hemen **6662**'ye **OGZ** yazıp gönderin, aboneliğiniz başlasın.

Bunları sıkça sorarsınız diye tahmin ettik:

Başvuru yaptığımda aboneliğim ne zaman başlar?
Aboneliğiniz bir sonraki ay başar. Yani elinize piyasada olan sayı değil bir sonraki sayı ulaşacak. Derginin ücreti her ay faturanıza/liralarınıza 7,90 TL olarak yansıyacak.

Dergi ne zaman elime ulaşır?
Abone ve bayi dağıtımlarına dergi aynı anda teslim edilir. Bulunduğunuz yere bağlı olarak derginin dağıtıma çıkmasından en fazla 6 iş günü sonra elinize ulaşır.

Abone olmamın Oyungezer'e faydası var mı?
Siz dergiyi marketlerden veya zincir kitapevlerinden aldığınızda dağıtıcı kanalındaki tüm noktalara yüklü bir ücret ödeniyor. Abone olduğunuzda dağıtıma daha az para harcamış oluyoruz.

Faturasız hattımda para yoksa ne olacak?
Sistem bir iki gün içinde tekrar dener. Halen hattınızda para yoksa bize haber verir, biz de arar size hatırlatırız.

Aboneliğim başladı mı hep sürecek mi?
Evet, siz "IPTAL OGZ" yazıp 6662'ye yollayana veya operatör tahsilatta sürekli sorun yaşayana kadar sürer aboneliğiniz.

Yolladığım SMS'in ayrı bir ücreti var mı?
Servis numarasına gönderilen her mesaj operatörünüz tarafından 50 Kr (Vodafone için 41 Kr.) olarak ayrıca ücretlendirilir. Ama bunu bir kere aboneliğiniz başladığında yapıyor. Her ay kesmiyorlar.

Dergim gelmezse veya iki kere para çekilirse falan ne olacak?
Her türlü sorununuz için mesai saatleri içinde 0216 465 98 50'yi arayın, biz hepsini çözeriz =)









Servis numarasına gönderilen her mesaj operatörünüz tarafından ayrıca 50 Kuruş (Vodafone için 41 Kuruş) olarak ücretlendirilir.

ABONE HATTI
0216 465 98 50

Fuarın en çok ilgi çeken DVO'larından biri Wildstar'dı. Son gördüğümüzden beri hayli gelişen oyun deneyenleri monitörlere kilitledi.

gamescom 2013

Bize en yakın fuar olduğu için midir bilinmez, **Gamescom**'a bir Oyungezer uçağı kaldırsak yeriymiş arkadaşlar. Köln'de yarım saatte bir "*Aaa Sinan abiii!*" diye şaşıran Oyungezer okuruyla karşılaştım. Oğlum niye şaşırıyorsunuz ki? Ben fuarlara gitmekle mükellefim zaten, bırakın asıl ben şaşırayım sizi orada gördüğüme "*Aaa Onur! Aaa! Feyyaz, sen de mi burdasın?*" diye...

Netekim, sık sık karşılaşmamızın bir diğer nedeni de sevgili **Tuğbek** ve **Faruk**'un fuarın ilk iki günü tüm ekipmanı ve çekim işlerini bana havale etmeleri ve "*Sinancım, biz şurada... bi şey... bi saniye... bi!*" diyerek yan yan kaçmaları oldu. Sonuç olarak tam teşekküllü **Cevat Kelle** misali oyundan oyuna koştururken arada bir elimde kamera, bir diğerinde fotoğraf makinesi çekim yapar oldum. Bu nedenle resimlerde beni göremeyebilirsiniz :)

Ben oyunlarla uğraşıp memlekete biraz erken dönünce, bayrağı Tuğbek ve Faruk devraldı. Fuarı altını üstüne getirip 400 (yazıyla dört yüz!) video çekerek memlekete döndüler. Tuğbek gecesini gündüzüne katıp, bunca videoyu elden geçirip 2 saatlik bir Gamescom belgeseli hazırladı bize. Şu ana kadar hazırladığımız fuar videolarını beğendiyseniz, bu **Gamescom Belgeseli**'ne de bayılacaksınız.

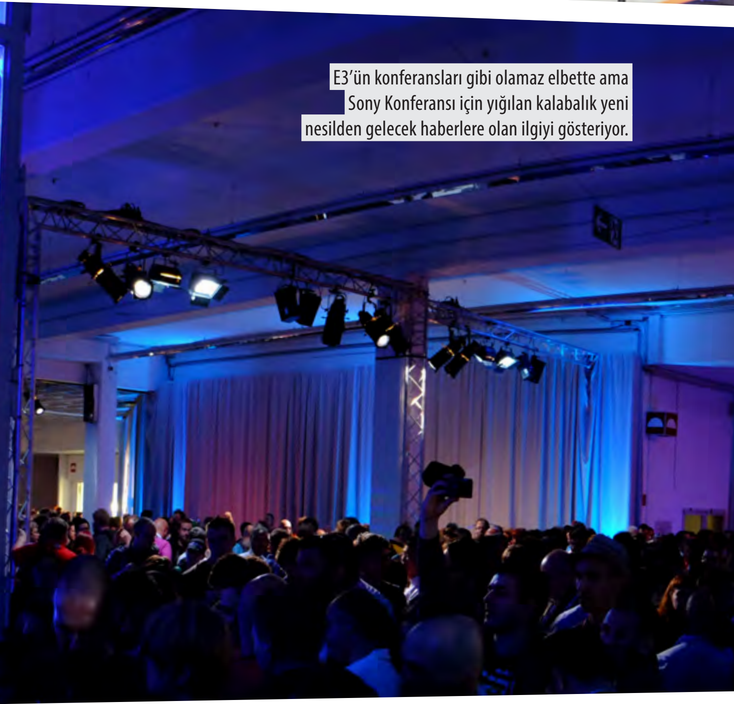
Gelin şimdi ilk adımımızı atalım dünyanın en büyük oyun fuarına (O ne kalabalıktı birader? 340.000 kişiyi yara yara ilerlemek de varmış kaderde demek ki). **-Sinan**

Ryse'ın devasa Preatorian'ı yakınından geçen herkesin aklını aldı. Xbox standı "SHUT UP AND TAKE MY MONEY!" diye bağıran oyuncularla doldu.

Cosplay'in köyü olursa muhtarı da Jessica Nigri olur elbette. Ubisoft parayı bastırmış, Jessica fuarda sadece Kenway olarak dolaştı.

O eski günleri hatırlayamayacak kadar genç olanlar, belki de ilk defa Amstrad'larla, Quickshot'lara tanışıyor. Bu tarihi eserlere dokunmak, onlar için Playstation 4 denemek kadar heyecanlı.





E3'ün konferansları gibi olamaz elbette ama Sony Konferansı için yığılan kalabalık yeni nesilden gelecek haberlere olan ilgiyi gösteriyor.





Belki Cosplay olarak fazla basit ama kim oyun fuarında Guy Fawkes'i NFS oynarken görmek istemez.

SHADOW OF THE BEAST

AÇILIN ULAN!

Beast'in yenisinin yapıldığının açıklandığı an, tarihimdeki ilk küfürlü *tweet*'i atmış olabilirim... Ama bu kadarcık aşırı tepkiyi hoş görün, benim oyunculuk (ve belki de tüm kariyer) hayatımda çok önemli bir yere sahip bu oyun. Bana (ve belki de benimle birlikte binlerce Türk gencine) Amiga aldıran yegane oyundur. Efsanelerin efsanesi Psygnosis firmasının en önemli yapımıdır, müzikleri unutulmaz, ölüm sahnesi hala rüyalara girer. İnsanın içinde iz bırakan oyunlardan biridir Beast. Bir küfürün lafı mı olur?!

Gamescom'da kısa ve ağız sulandırıcı bir video haricinde bir şey söylenmedi *SotB* hakkında. Tabii 30 yaşın üstündeki oyuncuların aşırı tepki vereceği bir oyuna henüz çok merak da duyulmadığından yabancı basın da kazıtmadı. Ancak çok kanlı bir oynanışın, çok melankolik bir hikayeyle birleşeceğinden adım gibi eminim. İnsanlığı elinden alınmış bir bireyin intikam hikayesi, imkansıza karşı mücadelesi. Arkadan görünüşlü bir aksiyon olmayacağını, yandan görüneceğini ümit ediyorum. Ve eğer başarılı olursa, Amiga'nın unutulmaz klasiklerinin patır patır yeniden yapılmaya başlayacağına da kalıbımı basıyorum! **-Sinan**

Oyun Rüyası

Ekrana düşercesine Titanfall'a kaptıranlara bakar mısınız? Avrupa'nın dört bir yanından oyuncuların Köln'e akmasının sebebi bu işte. Bir odaya kapanıp onlarca kişi nefes almadan, piyasaya çıkmasına aylar olan oyunları oynayabilmek. Gamescom'un bir yüzü bu.

İş Dünyası

Diğer yüzü ise oyuncuların gözünden uzakta bambaşka salonlarda yaşanıyor. Oyunlarını tanıtmaya gelen genç geliştiriciler, basına röportaj veren yapımcılar, milyonların konuşulduğu dağıtım anlaşmaları. Gençler oyunları oynarken abileri bir yandan gelecek Gamescom'da neler olacağını konuşuyor.

BEYOND: TWO SOULS

ALTERNATİF ANLATIMIN SUYUNUN ÇIKTIĞI AN

"Playstation 3'ün son büyük oyunu" olarak lanse edilen *Beyond: Two Souls*'a çok az kaldı. **David Cage**'in daha önceki oyunlarının hayranı olarak Gamescom'da oyunu oynama fırsatı bulunca hemen atladım. Lâkin gördüğüm şeyin beni kontrapiyede bıraktığını söylemeliyim.

Bildiğiniz üzere **Jodie** adlı kızın hayatından 15 yıllık bir bölümü ve ona bağlı doğaüstü varlık **Aidan**'ın hikayesi *Beyond*. Oynadığım bölüm Jodie trende uyurken başlıyor. Şapkasını kafasına geçirmiş, kapüşonu da çekmiş halinden anlıyoruz ki, kaçıyor. Jodie'yi uyandırmaya çalışıp başarısız olan Aidan ise etrafta takılıyor, insanları üşütüyor, bir kadının gazetesini düşürüyor elinden falan. Derken tren bir istasyonda yavaşlıyor ve duruyor. Otoyol polisleri trende Jodie'yi ararken Aidan uyumakta olan Jodie'yi uyandırmak için önündeki şişeyi fırlatıyor.

Polislerden ilk başta çaktırmadan kaçan Jodie, farkedilince önüne gelen herşeyi itip kakarak, kovalayan polisleri durdurmak için engeller çıkartarak vagondan kaçıyor. İşte beni oyuna karşı belirsizliğe düşüren ilk şey burada ortaya çıkıyor: Oyunda oynanış zamanın yavaşladığı anlarda vereceğiniz kararlara bağlı. Ve bu kararlar bir şeyle etkileşime geçmekle ilgiliyse bir tuşa basmak, bir hareket yapmak ise sağ joystiği belli bir yönde hareket ettirmekten ibaret. Yani durmadığınız her an, oyun bir yavaş çekim moduna geçiyor. Bu beni çok rahatsız etti. Gerçekçi ve oyunsu kontrollerden uzaklaşmış bir hareket sağlamak üzere yapıldığı belli olan bu oynanış düzeni, oyunu en hareketli ve heyecanlı anlarda dur-kalk-dur-kalk sürecinde oynanır hale getirmiş gibi geldi bana.

EĞER OTURUP TARTIŞIRSAK...

Ama ilgimi çeken bir şey farkettim: Yanımda Burak (Akmenek) başka bir PlayStation 3'te benimle eş zamanlı başladığı oyunda, ona ne zaman baksam benim görmediğim bir şeyler yapıyordu. Mesela, ben trenden bir vagonun penceresini kırıp çıkmıştım. Ona baktığımdaysa trenin tuvaletinde sıkışmış, dışarıya çıkacak bir yer arıyordu. Ben tuvaleti görmemiştim bile. Trenden atladıktan sonra ormanda uzun süre kaçtım. Köpekler kovaladı, bir yamaca tırmandım ve üç polisin koruduğu küçük bir köprüye geldim. Bu köprüde Aidan'ı yöneterek arabadaki polisin deli gibi hareketler yaparak diğer ikisinin dikkatini çekmesini başardım ve aradan sıvışarak bir motora bindim. Burak'a baktığımdaysa ormanda çoktan yakalanmış ve özel timle birlikte çelik zırhlı bir araca tıkılmıştı.

Ancak yarım saatlik demonun en kritik anlarına dikkat ettiğimde, aynı olduklarını gördüm. Burak'ın oynayışının onu götürdüğü hikayesiyle benimki bu kritik anlarda kesişiyor, ama aralarda uzun süre ne yaptığımıza bağlı olarak tamamen farklılaşıyordu. Bu hoş bir şey ve farklı yolları denemek için tekrar oynamak gerekecek. Ama bunu oyunun yapımcısı (ve benim manevi dayım) **David Cage**'e söylemeyin sakın: "Tabii ki, isterseniz oyunu birkaç kez oynayabilirsiniz. *Beyond*'u da, *Heavy Rain* gibi seçimlerimizin sonuçlarını, ne kadar acı olurlarsa olsun, çekeceğimiz bir alternatif hayat olarak yazdım. Ve hayatınızda bunu değil de şunu seçseydim ne olurdu diye merak edersiniz. *Beyond*'u tecrübe etmenin en güzel yolu, onu bir kere oynamak ve 'öyle yapmasaydım acaba ne olurdu?' sorularıyla yaşamak" diyor.

Ama biliyoruz ki bir oynanış bizi kesmez. Cage dayı, kusura kalmazsan biz *Beyond*'un suyunu çıkartacağız. **-Sinan**

David Cage, yine başarılı şekilde hikaye yaratmayı başarmış gibi. Asıl problem, bizim bu hikayenin farklı olduğuna inanıp inanmayacağımız.

#gamescom



BATTLEFIELD 4
Beta tarihi Ekim ayının başları olarak açıklandı. Ayrıca Paracel Storm haritasında karaya oturan gemi sahnesi gösterildi. Yalnız o geminin periyodik olarak aynı yere çarpacağını belirtmek gerekli. Değişen hava şartları ve yıkılan diğer irili ufaklı parçaların oynayışı etkileyişi muazzam. Fırtınada jet-ski ile yolculuk edenin vay haline.

THIEF
Oyunun çıkış tarihi Kuzey Amerika için 25 Şubat 2014, Avrupa için 28 Şubat 2014 olarak açıklandı.



COMMAND AND CONQUER

F2P DE OLSA, BİR ŞEKİLDE GELİYOR

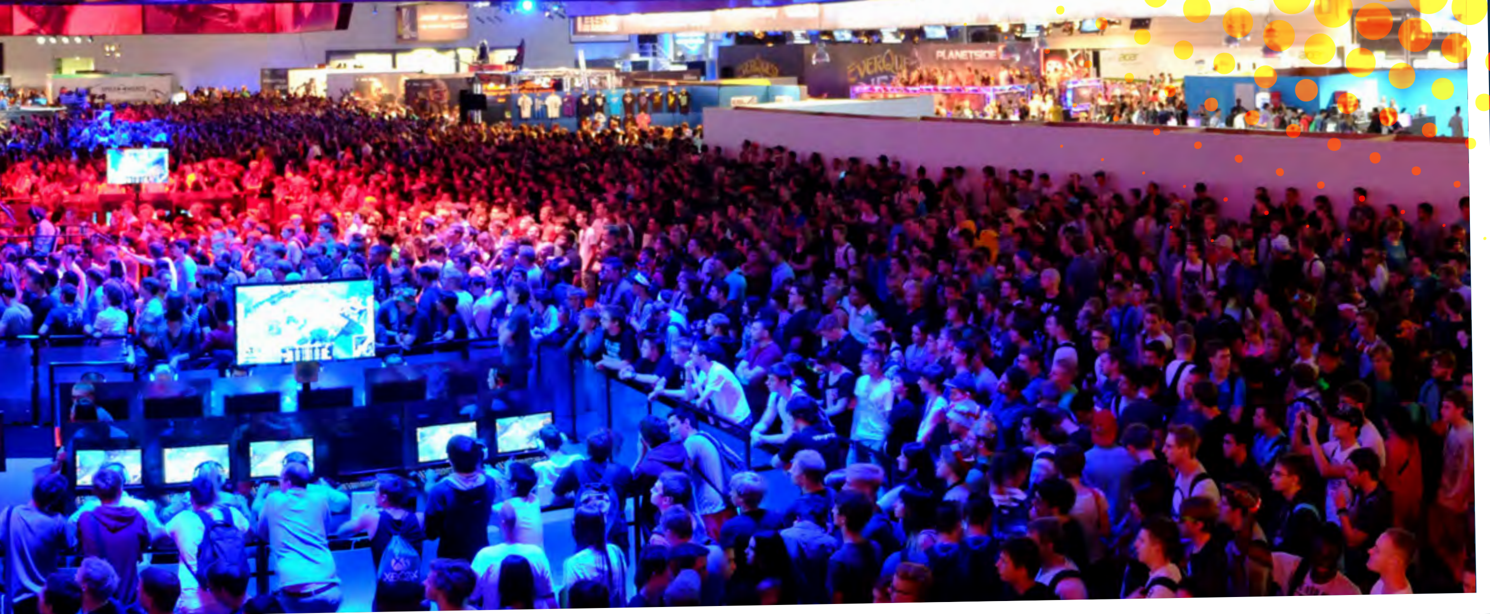
C&C serisini çok önceden kalbimin derinliklerine gömmüşken, Gamescom'daki C&C sırasına niye girdim peki? O çift top namlulu Overlord tankını getirip koymuşlar ya fuar alanına, onun çekimine yenildim galiba. İyi ki de yenilmişim, oyunu denerken şaşırmaktan bitap düştüm.

Bir kere, Gamescom'daki tanıtımların Almanca olmasından muzdarip olduğumdan, İngilizce bir tanıtımla karşılaşınca gözlerim yaşardı. Oyunu oynama aşamasına geçtiğimizde gördüm ki Free2Play strateji oyununa göre çok sıkı olmuş. Denediğim sürümde 15 farklı general, önceki *Generals*'daki 3 fraksiyon altına bölünmüştü (Teröristler, Çinliler ve Batılılar). Her generalin birimleri ve savaş alanında kullanabileceği güçleri birbirinden farklı (kesişen noktaları da var tabii). Ancak oyunun acımasız bir yapay zekaya sahip olduğunu şimdiden bilin. İlk kez halk tarafından denendiğine bakmadan, kafa göz daldı bizlere. *"Keşke birbirimize karşı oynasaydık"* dedim yani, o derece.

Yine de, birimlerin hareketinde bir tutarsızlık var. *C&C* serisindeki o tokluk hissini bulamadım. Üsler ise kocaman binalardan ibaret ve bunları korumak da çok güç. Savunma kulelerinden duvar örmediğiniz sürede üssünüze palas pandıras onlarca düşman girebiliyor, ki ikincil üsler zaten yaylaspor modunda apaçıklar.

Sonuçta *C&C* geri dönüyor ama oyunu denediğim 20 dakikadan bunun hayır mı şer mi olduğunu bilemedim. "Şu andaki durumundan daha aşağı gidemez değil mi?" diye kendimi avutuyor ve ekliyorum: "En azından bedava." **-Sinan**

Gamescom ziyaretçi sayısı ile rekor kırdıysa bunda en büyük pay LCS Avrupa Bölge finallerinin olmalı. Final maçlarını on binlerce kişinin izlediği turnuva artık LCS'in statları dolduracak seviyeye geldiğini gösterdi. Fnatic'in kupayı, Lemondogs'un ikinciliği aldığı turnuvada geçen senenin şampiyonu Gambit ise üçüncü olarak zor bela dünya şampiyonasına katılma hakkı aldı. Türkiye'den Dark Passage'ın katıldığı ve dünya finallerine bir takım yollayan Wildcard turnuvasını ise Rusya'dan GamingGear. EU kazandı.



BATMAN ARKHAM ORIGINS

Ne ekmek çıktı kardeşim şu "Origins" meretinden? Tutan oyunların devamına ne yapacağını bilmeyen firmalar hemen bir Origin hikayesine sarılıyor.
Ben de özel gösterimden sonra Batman ekibinden Ben'i kıstırdım ve soruları sağlı sollu fırlattım, Batarang misali. **-Sinan**

Sinan: Selam. Bize kendinizi tanıtır mısınız?
Ben: Tabii. Adım Ben Mattes. Warner Bros. Montreal stüdyosunda *Batman: Arkham Origins'* in baş yapımcısıyım.

Batman oyunlarının büyük bir hayranıyım ama bu oyun başka bir stüdyo tarafından yapılıyor. Acaba aranızda Rocksteady çalışanları var mı?
Direkt olarak yok ama Rocksteady'den yardım alıyoruz. Önceki oyunlarındaki tüm kodları ve verileri aldık. Teknik konularda onlara istediğimiz soruları sorabiliyoruz. Oyunu yapım aşamasında gördüler ve gerçekten çok beğendiler. Bunu onlardan duymak bizi çok gururlandırdı. İçerik olarak ise yardım almamayı, kendi istediğimiz gibi ilerlemeyi tercih ettik.

Oyunun multiplayer kısmı internette çok fazla ilgi gördü. Daha önce hiç denenmemiş olan bu özellik hakkında ne düşünüyorsunuz?
Oyunun multiplayer tarafını Splash Damage ekibi yapıyor. Multiplayer modunda Batman ve Robin olarak Joker ve Bane'in çetelerine karşı mücadele edeceğiz. Bu iki çete belirli yerleri ele geçirmek için birbirleriyle uğraşırken Batman ve Robin gizlice onlara engel olmaya çalışacak ve eğer sizi görürlerse kendi aralarındaki savaşı bırakıp, tüm dikkatlerini size verecekler. Joker ve Bane de oynanabiliyor. Başka multiplayer oyunlarda olduğu gibi karakter gelişimi var. Bu sayede Joker ve Bane'nin çetesinde gittikçe yükseklere tırmanacaksınız.

Buradaki üç taraflı oynanış daha önce denenmedi. "Düşmanımın düşmanı düşmanımdır" gibi bir mantık var aslında.

İkinci oyunda arkaplanda kalan dedektif modu yeni oyunda bir hayli geliştirilmiş ve oyuna zamanı geri alma özelliği eklenmiş. Zamanı ne kadar geriye alabiliyoruz ve zor bir olayı çözmemiz ne kadar sürecek?
Tabii ki suçun işlendiğini tahmin ettiğimiz zamana kadar geri dönebiliyoruz. Elimizdeki araç odayı analiz ediyor ve suçu dijital olarak tekrar yaratıyor. Bu sayede olanları yeniden deneyimleyebiliyoruz. Ama önce etraftaki gizemleri çözmemiz lazım. Suçu çözme süremiz ise olaya göre değişkenlik gösteriyor. Yine de oyuncuyu sıkmamak adına 5-10 dakika arasında diyebilirim. Bazen olayı çözmek için suçu işleyeni bulmak gerekiyor; ancak bu kişi herhangi bir yerde olabilir. Yani suçu açığa çıkartmak için onun izini sürüp, yerini bulmamız şart.





Das Braun! Schön Traşingen Maschine

PS VITA'YA HAYAT ÖPÜCÜĞÜ

DÖNÜŞÜ MUHTEŞEM OLDU



Ben el konsollarının zirve noktası olarak görsem de **Sony**'nin yaklaşık 2 senedir üvey evlat muamelesi yaptığı el konsolu **PS Vita**, isyan bayrağını çekmiş durumda. Sony'nin Gamescom konferansında PS Vita'ya her zamankinden daha fazla yer ayırması da bunu kanıtlar nitelikteydi. Oldum olası el konsollarını sevmişimdir. Game Gear, Game Boy hem çocukluğumuzu çalan konsollardı. 2000'li yıllarda çıkan Nintendo DS ve Sony PSP el konsollarındaki savaşı yeniden ateşlemişti. Sony, neredeyse PS3 gücündeki Vita'yı duyurduğunda heyecan doruktaydı ama konsolun çıkışından beri özellikle oyun yelpazesinin genişlememesi karşısında yaşadığımız hayal kırıklığı onu bir rafta tozlanmaya mahkum etti. Ama artık Vita'nızı o tozlu raftan indirmenin zamanı geliyor arkadaşlar, 2014 yılı Vita'nın en parlak yılı olacak gibi görünüyor.

Razer'ın Switchblade'i ve **Nvidia**'nın Project Shield'inin nefesini ensesinde hisseden Vita öncelikle fiyatında bir indirime gittiğini açıkladı. Sony, Gamescom'da hem konsolun hem de hafıza kartların fiyatlarında kayda değer bir düşünün haberini verdi. Sayısal ayrıntıları buralarda yer alan bir kutucuğun içinde bulacaksanız. Konsolun fiyatındaki düşüş bir yana özellikle hafıza kartlarında yapılan indirim oldukça isabetli bir karar oldu çünkü konsol hakkındaki en büyük şikayetlerden biri hafızanın hiçbir zaman yeterli olmamasıydı. Artık yedek bir hafıza kartı almanın daha hesaplı olması özellikle PSN ve PS Plus kullanıcılarının takdirini topladı.

Oyun yelpazesinin genişlemesi asıl önemli olan konu ama bu konuda da insanların fazla acımasız davrandığını düşünüyorum. PSN üzerinde Vita için tam **243 oyun** olduğunu biliyor muydunuz? Özellikle bağımsız ve ufak oyunlar PSN'de fazlasıyla yer alıyor. 2013 yılında bir çok bağımsız oyun Vita için çıktı. *Thomas Was Alone*, *Limbo*, *Hotline Miami* ve *Machinarium* bunlardan bazıları. Asıl eksiklik ise exclusive ya da büyük oyunlarda. Daha doğrusu öyleydi, çünkü 2014 yılında bunlara da doyacak gibiyiz.



Öncelikle *Tearaway*'e değinmek istiyorum. Tamamen Vita'ya münhasır olan bu oyun için Gamescom'da yayınlanan video bir harikaydı. Sony'nin ağır toplarından olacak bir marka geliyor bence. Tearaway, Vita'nın bir türlü potansiyeli kullanılamamış olan donanım özelliklerini de sonuna kadar kullanacak.

Deadlight'ın yapımcısı **Tequila Works** yeni oyunları *Rime*'ı Vita için yapıyor. Issız bir adada yolumuzu bulmaya çalıştığımız bu macera oyununda *ICO* esintileri bulmak mümkün. Müzikler ve yalnızlık hissinin verdiği duygusal yoğunluk oyunun gizli silahı gibi.



Yine Vita'ya özel olarak tanıtılan *Murasaki Baby*, adeta **Tim Burton** tarafından yapılmış bir *Limbo* gibi görünmekte. Bu bağımsız yapım şimdiden radarımıza takıldı. *Magicka*'nın yapımcısı **Arrowhead Studios** da boş durmuyor. Yeni oyunları *Helldivers*, Gamescom'da duyuruldu. Çıkacak olan platformlar arasında Vita'nın da olması ise sevindirici bir sürprizdi. *BigFest* isimli ilginç oyunda ise kendi müzik festivalimizi simüle ederek online olarak paylaşabileceğiz. Bu yılın en çok oynanan bağımsızlarından biri olan *The Binding of Isaac*, ismine *Rebirth* ekleyerek yepyeni bir içerikle Vita'ya geleceğini açıkladı.

Bitti mi sandınız? Gamescom'da Vita için ismi telaffuz edilen diğer oyunlar ise şunlar; *Borderlands 2*, *Minecraft*, *FM 2014*, *Batman: Arkham Origins Blackgate*, *Lego Marvel Super Heroes*, *Rogue Legacy*, *Guns of Icarus*, *Wasteland Kings*, *Hotline Miami 2* ve *FEZ*. Vita yapımcıları kulaklarımızın kendilerinde olmasını ve duyurularına yıl içerisinde devam edeceklerini sözlerine ekleyerek Gamescom perdesini kapattılar. 2014 Sony ve Vita'nın yılı olacak gibi görünüyor. Heyecan içerisindeyiz. **-Pozan**



XCOM ENEMY WITHIN

XCOM'U DURDURAMIYORUZ

Geçen sene çıkan *Enemy Unknown*'un uzaylıların istilasıyla başlayışını hatırlıyor musunuz? Hah, işte *Enemy Within* aynı saldırıyı *"İstila öyle olmaz, böyle olur!"* diyerek ele alıyor! Yavaş yavaş artan bir güçle dünya milletlerini tehdit eden bir uzaylı gücü yerine, acımasızca dalan bir uzaylı gürühu var *Enemy Within*'de. Aradaki farkı şöyle söyleyeyim: Oyunun başındaki gariban Sectoid'leri bilirsiniz, bunlar şimdi Exoskeleton denilen robotik giysilerle geliyorlar!

Enemy Within'de, ilk oyunla aynı hikayeyi oynamanız biraz hayal kırıklığı olsa da, aynı zamanda getirdiği farklılıklar heyecan da yaratıyor.

Enemy Within'de, aşırı şiddetle karşılaşan insanoğlu aynı şiddetle karşılık veriyor: Yeni oyunda insanoğlu; uzaylılardan alınan teknolojileri, uzaylıların genetik ve robotik özelliklerini alıp kendine entegre etmek zorunda kalıyor. Bu da öncekine göre üç kat farklı taktik özellikler katıyor oyuna: Yeterince geliştirdiğiniz bir askeri *Psionik* yapmak yerine *Genetik* veya *Cyborg* tiplerinden birine dönüştürebiliyorsunuz. Bu tipe geçince, bambaşka bir teknoloji ağacı açılıyor askerlerinizin önünde.

Genetik geliştirmelerle, gelişmiş kas yapılarıyla bir zıplayışta çatıya çıkabilen, kendiliğinden iyileşen askerleriniz olabilir. Ancak, Cyborg tarafı daha çok ilgimi çekiyor. Çünkü askerlerinizi modifiye ederek dev Mech'leri kullanabilir hale getirebiliyorsunuz! Hayvan gibi hasar alabilen, duvarları yıkan silahları olan bu aletler *XCOM*'u ve uzaylıların simasını çok değiştirecek.

Konu oyunu değiştiren eklenti paketleri olunca **Fraxis**'e güvenim sonsuz (bakınız *Civ5* ve paketleri). 12 Kasım'da çıkacak oyuna havada atlayacağım kesin şimdiden. **-Sinan**



SIMS KAFALARI

KAFALAR

İnsanların akın akın saldırdığı stand olur da ben durur muyum? Hemen bir adet bendeniz ve Serpil yapıverdim elceğizimle. Zaten karakter yaratımı olmuş şahane. Hele bir de o kaş göz oynamıyor mu, iş yapmaktan çok kahkaha attım. Duruma hem görevliler, hem de Simler içerledi. **-Sinan**









#gamescom

PLANTS VS ZOMBIES: GARDEN WARFARE

Parti zamanı, zombi olarak oynayabiliyoruz. Ayrıca oyunda Kinect ve SmartGlass etkileşimi var. Kinect'in miktarı nereye kadar bilinmiyor ama SmartGlass, "Boss Mode" ile kendi ayakları üstünde bir oynanış sunuyor.

KILLER INSTINCT

Satış formatı belirlendi. F2P halinde oynanabilir tek karakteri var. Her yeni karakter 4.99€. Combo Breaker Pack ile çıkışta 6, piyasaya sunulmadan önce de 2 adet karakteri paket olarak alma şansı 19.99€. Ultra Edition 8 karakter, aksesuarlar, kostümler ve orijinal Killer Instinct oyununu 39.99€'ya sunuyor.

KILLZONE SHADOWFALL

Killzone 2'yi çok ama çok sevmişken, Killzone 3 büyük bir hayal kırıklığı olmuştu benim için. Shadowfall'a biraz daha temkinli yaklaşıyorum bu yüzden
(Temkinli yaklaşmak = Gamescom fuar alanının uzağında, bir otelin toplantı odasında olan gösterime yetişmek için topuklarım kıçıma vura vura koşmak).
Gamescom'da odak, daha çok multiplayer konusunda. Multiplayer FPS olarak *Killzone*, Sony'nin *Halo*'ya karşı en büyük rakibi. "Online FPS'lerde olmayan, yapılmamış, yepyeni gözüken ne yapması lazım ki bir adım öne çıksın" sorusunu iyi çalışmışlar. Artık yeni silah ve ekipmanlar açmak için seviye atlamanıza gerek yok. Daha oyuna girer girmez tüm silahlar, tüm eklenti ve araçlar emrinize amade! E peki her haritada über silahları kullanmaktan bizi alıkoyan ne?
Burada da Killzone Shadowfall'un ikinci "yenilikmiş gibi gözüken ama mantıklı bir geriye dönüş" olan özelliği devreye giriyor: Warzone'lar. Oyunda kendi savaş alanı kurallarınızı yaratabiliyorsunuz. Üstelik çok hızlı şekilde. Ardından bir de mod adı koydunuz mu, mis. Teoride, aslında Call of Duty dahil tüm FPS'lerin "yeni özellikler, yeni oyun modu" diyerek her sene önümüze sürdüklerini siz birkaç seçenekle an be an yapabileceksiniz.
Eh, bu kadar laftan sonra kalkıp deniyorum ben de. Multiplayer oynadığım deneyimimden aldığım ilk izlenim de çok başarılı olunca, oyunun yapımcılarından birini gözüme kestiriyorum. **-Sinan**

Sinan: Merhaba. Siz kimsiniz?
Steven Ter Heide: Tabii. Adım Steven. *Killzone Shadow Fall*'un yönetmeniyim.

Bize önceki *Killzone*'ların Multiplayer tarafıyla *Shadow Fall* arasındaki farkları anlatabilir misiniz?
Önceki oyunlardaki Warzone modu kaldığı yerden devam ediyor; fakat bu sefer bu tecrübeyi biraz daha ileri taşımak istiyoruz. Artık oyuncular oynamak istedikleri oyun modunu istedikleri gibi özelleştirebilecek ve diğer oyuncularla paylaşabilecek. Bir başka önemli özellik ise artık XP sistemine veda ettik ve yerine tamamen oyuncunun yeteneğine göre şekillendirebileceği bir oyun sistemi getirdik. Oyunun en başından itibaren bütün silahlar, yetenekler ve sınıflar açık olacak ve bunları kendi yeteneklerinize göre şekillendirecek, en iyisini bulmaya çalışacaksınız.

Peki Warzone dışında bizi bekleyen oyun modları neler?
8 tane farklı oyun modumuz var ve bunların dört tanesi *Killzone Shadow Fall*'a özel.

Neden "4" değil de "Shadow Fall"? Bu ismi seçmenizde özel bir sebep var mı?
Shadow Fall ismini daha çok beğendik. Çünkü bu ismin hem hikâyeye daha uygun olduğunu hem de yeni bir platforma yeni bir isimle giriş yapmanın daha iyi olacağını düşündük. **-Sinan**

XBOX ONE GAMEPAD'İ ÇOK CANLAR YAKACAK

Güdümlü füze gibi **Xbox One**'a gittiğimden birkaç Alman'ı sağa sola sektirdikten sonra, *FIFA 14*'ün yeni nesil versiyonunu denemek için Gamepad'i elime aldım. *FIFA 14*'le ilgili izlenimlerimi buralarda bir yerde ayrıca okuyacaksınız, ancak Xbox One'ın gamepad'iyle ilgili çok ciddi bir sıkıntıyı 15 dakika içinde farkettim: Ergonomisinde yanlış kararlar verilmiş.

Birinci sorun, kontrol çubuklarının içbükey olması ve kıvrımlarının çok keskin başlaması. *FIFA* gibi sürekli yön değiştirdiğiniz bir oyunda bu keskinlik kısa sürede baş parmaklarınızı acıtmaya başlıyor. İkinci sorun ise R1 – L1 tuşlarında: Nedense çıtçıtlı yapılmışlar ve tuşların ortaları, dış taraflarına göre çok daha dirençli. Yani basmak için çok daha fazla güç harcamanız gerekiyor. Benim gibi uzun işaret parmakları olanlar için bir sıkıntı da bu olacaktır.

Gamepad'in son hali bu mu olacak bilmiyorum ve bir de aleti 8 saatlik *Watch_Dogs* seansıyla denemek lazım. Ancak 15 dakikalık denemede benim tahminim, bu haliyle çıkacak olursa **Microsoft**'un Gamepad'den bayağı bir eleştiri alacağıdır. **-Sinan**

CONTRAST

BAŞKALARININ AİLE İŞLERİNE BURUN SOKMAK

Önce kötü haber: PlayStation 4'ün serbest oyun yapımcılarına desteği köklemesi, bazı güzel oyunlardan PC'cilerin mahrum kalması anlamına geliyor ne yazık ki. Şimdi iyi haber: Gölgelerin oyuna dahil olduğu platform oyunu *Contrast* bu oyunlardan birisi değil. PS3, PS4 ve Xbox 360'la birlikte PC'ye de geliyor kendisi.

Gölgeleri kullandığınız birçok oyun geldi geçti, ama hiçbiri *Contrast* kadar oyunun ana parçası haline getirmedi renksiz hayat yoldaşlarımızı. Tek tuşla 3D platform oyunundan duvarlardaki gölge boyutuna geçerek gölgelerin üstünde yürüdüğünüz 2D bir platforma dönüşen oyun, ilk başta biraz kafa karıştırıcı olabiliyor. Hemen her gölge 2D oynanışın bir parçası, ancak bazı yerlerde ışıklarla oynayarak gölgeleri sizin oluşturmanız gerekiyor.

1920'lerin Paris'inde geçen *Contrast*, çok özgün bir görsel yönetmenliğe sahip. **Dawn** adlı yetişkin bir kadınla, **Didi** adlı ailevi sorunları olan iki ana karakter başrolde. Biz sadece Dawn'ı yönetiyoruz, amacımız ise geçmişte yaşanan olayları değiştirerek Didi'nin ailesini düzeltmek.

Hep diyorum: "Platform türünde bağımsız geliştiriciler için daha sonsuz malzeme var.", bu oyun da bu sözümü ispatlıyor işte. **-Sinan**

FIFA 14

IGNITE, SONUNDA KARŞILAŞTIK...

Xbox One'ı ellemek için bizimkilerden 2 ay geç kaldığımdan koşa koşa **Microsoft**'un standına daldım. BSC'den Ersin'i de çekiştirerek standa getirdiğimden, "*Hadi FIFA'ya bakalım*" dediğinde hemen kabul ettim. Yeni *PES*'i geçen ay denemiş ve gayet olumlu olan izlenimlerimi dergiye yazmıştım, zaten mantıken sıra yeni *FIFA*'daydı.

Xbox One'da oyunun çok acayip gözüktüğünü söyleyebilirim (tabii ki olumlu anlamda). Formaların artık kumaş gibi hareket etmesini geçtim, teker teker izleyicilerin bireyleştiğini, adeta kartonluktan kurtulduğunu görmek gözlerimi yaşarttı (bi zahmet olmasın artık karton seyirci birader! At harası kadar beygir gücü var cihazın içinde!).

Eski nesilden yeni nesile geçiş çok keskin olmuş. Oynanış sırasında fark etmeyebilirsiniz ama ağır çekim sırasında kalecinin eldivenlerinin dikiş yerlerine kadar görmeniz mümkün. Bunca detayın altından görüntüleme hızından zerre taviz vermeden kalkabiliyor Xbox One.

Spikerler konusunda *PES*'in zaten fersah fersah ilerisinde... "*Brezilya rakibinden çok gol atarsa maçı kazanır*" gibi çok zekice laflar eden *PES* spikerlerinden sonra, *FIFA*'nınkiler gerçek bir maç atmosferini yaratacak kadar konuşuyorlar. Hatta, bizim Türk ligi spiker ve yorumcularından 10 kat daha iyiler.

Tek bir maç yapacak kadar zamanımız olduğundan, bu sırada yaşadıklarımızı özetleyebiliyorum size. Takım kurma, farklı stadyumların görünüşü ve diğer yenilikleri artık oyun çıkınca deneyeceğiz. Ancak gördüğüm kadarıyla, Xbox One'la *FIFA 14*'ü paketlemek Microsoft'un yaptığı en akıllıca hareketlerden birisi olmuş. Keşke cihaz Türkiye'de de bu yıl çıkacak olsaydı. Sırf *FIFA 14*'ten yarışa önde başlardı. **-Sinan**

COD Ghosts duyurulalı henüz çok bir zaman olmadı ancak oyunun fanları çoktan cosplay dünyasındaki yerini aldılar bile.

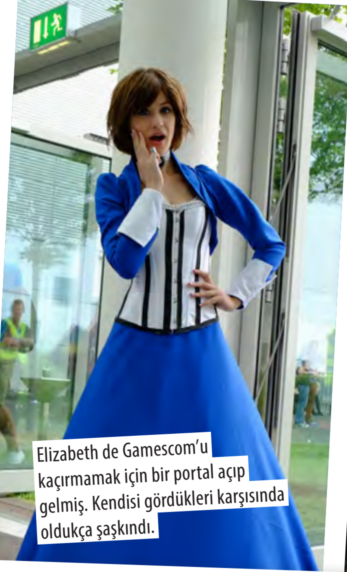

Bütün zombiler bir gün Küçük Emrah ile tanışacaktır. (Hadi kuzum kaldır artık o boynunu, daha ısırılacak çok insan var)

Cosplay


Bizler farklı dünyalara ait cosplay karakterlerini bir arada görmeye alışsak da görünen o ki sevimli dostumuz Luffy, henüz bunun şaşkınlığını üzerinden atamamış.

Gamescom artık oyun fuarı mıdır yoksa cosplay festivali mi bilemiyoruz. Her geçen sene oyunlar biraz daha gölgesinde kalıyor kendi kostümlerinin.


Gamescom'da Steampunk şerifimiz de vardı. Cosplayerlar ile ilgili bol bol delil topladı kendisi.


Elizabeth de Gamescom'u kaçırmamak için bir portal açıp gelmiş. Kendisi gördükleri karşısında oldukça şaşkındı.


Eski dostlarımız CoD Ghost'u biraz yanlış anlamışlar sanıyoruz. Kendilerini ortamda hayalet olmadığına inandırmak için epey uğraştık.


Etkinlikteki en başarılı cosplaylerden biri de Borderlands'den fırlamış bu iki arkadaşımızdı. Başarılı cosplayleri dışında Borderlands'in kendine has çizgisini hem kıyafetlerine hem de vücutlarına çok güzel yansıtmayı başarmışlar.



Son zamanların popüler animesi Free'den de başarılı crossplayleri görme şansımız oldu. Abilerimiz! çok cici değil mi?



Mekanın aydınlık olması, kameramızın havadalarda uçuşup kırılmasını engelleyen tek unsurdu. Hiç korkmadık biz! Ama sen yine de geceleri bizden uzak dur :)



Mario olum koş. Kaleyi bulduk. Köln diyom Messe diyom. Mario! Mario! Ulan bak Dom'un tepesine zıpladı şaşkın.





Cici Kedi Katarina kostümüyle objektiflerimize yakalanan bu güzel kızın sevimli gülüşüne aldanmayın. Hançerleri oldukça keskin gözüküyordu. (Şaka şaka aldanabilirsiniz)



Mantar ufak bir rahatsızlık gibi gözükse de tedavi edilmezse ciddi sonuçları olabiliyor. Last of Us'dan fırlayıp gelen clicker hanımı biz çok sevdik, siz de sevin. Cici cici cici.



En iyi cosplay göremediğinizdir.



Sağdaki cosplayci, gördüğünüz üzere takımın destek oyuncusu. O, sersemletme yeteneğiyle düşmanlarını şaşırtırken, takım arkadaşları da kafanızı gözünüzü kırıyor.



Gamescom'da özlediğimiz Final Fantasy karakterlerini de görme fırsatımız oldu. (Tabii ki Chocobo'dan bahsediyorum)





#gamescom

PLAYSTATION 4
Konsolda Twitch desteği var. Ayrıca 20'den fazla video yayınlama sistemi ile de uyumlu. Hiçbiri için PS Plus üyeliği gerekmiyor. (Xbox'ta Gold gerekli)

WATCH_DOGS
DedSec videosu yayınlandı. Şikago'daki tek hacker biz değiliz, sisteme karşı ama bizi de avlayan DedSec adlı bir grup da var. Herkes mi Aiden Pearce'ın peşinde olur?

TOM CLANCY'S THE DIVISION
Xbox One için özel içerik hazırlanacağı açıklandı. "Oyunun çıkışından önce ve sonra" şeklinde de bir ibare kullanıldı. Aynı yapımcılar, bu bilgiden 1 hafta önce özel içerik planlamadıklarını söylemişlerdi. Yesinler.

CALL OF DUTY GHOSTS
Xbox One'da bulut üzerinden sunucular sunulacak. Blitz modu açıklandı. İki grubun savunma yaptığı, karşı tarafın alanına girildiğinde puan kazanılıp otomatik olarak kendi bölgenize geri ışınladığınız bir oynanış sunuyor.



INFAMOUS SECOND SON

Infamous serisiyle hiç ilgim alakam yoktur. Amma velakin, *Second Son*'la ilgili gördüklerim beni çekiyor. Ben de yapımcılardan birisine hemen uzatıyorum mikrofonu. **-Sinan**

Sinan: Selam. Bize kim olduğunuzu ve ekipteki görevinizi söyler misiniz?
Ken: Adım Ken Schramm. *Infamous* ile ilgili gördüğünüz her şey benden geçiyor :)

Yani büyük patron sizsiniz öyle mi?
(Gülüşmeler) Öyle demek istemedim aslında. İnternette gördüğünüz video, haber vb. içerikleri hazırlayan kişiyim.

Bize *Second Son* ile önceki *Infamous* oyunları arasındaki farkı anlatabilir misiniz?
Oyunda gördüğünüz gibi yepyeni bir karakter var ve haliyle sahip olduğu güçler de farklı ve bu oyunu bir hayli değiştiriyor. *Infamous* serisinde karakter, çevre ve karakter-çevre etkileşimleri olarak üç değişkenden yararlanıyoruz ve eğer bu üçgeni güzel tamamlıyorsak oyunumuz da başarılı demektir. *Second Son* ile bu tecrübeyi biraz daha ileri taşıyoruz. Çünkü PlayStation 4 çok güçlü bir alet ve bu sayede oyuna daha fazla unsur ekleyebildik. *Second Son*'daki kahramanımız *Delsin*, *Cole*'a göre daha atılgan ve daha fazla güce aç bir karakter. Ayrıca *Cole* sadece elektrikten yararlanırken, *Delsin* dokunduğu her objeden güç sağlayabiliyor. Bugün yeni bir videoyla *Fetch* isimli bir karakteri de tanıttık. Yani *Delsin* şehirdeki tek süper kahraman da olmayacak. Bu da bir farklılık yaratacaktır.

Oyunda sahip olduğumuz güçleri normalden biraz daha farklı tanıtmayı tercih ediyorsunuz. İlk gördüğümüz güce biz ateş sandık, siz "Hayır, bu duman" dediniz. Sonraki açıkladığınız güce elektrik dedik, siz "Hayır, neon" dediniz. Teknik olarak ne gibi farklılıklar olacak?
Az önce bahsettiğim üçgeni hatırlarsınız. Seçtiğimiz güçlerin çevreyle etkileşimli olmasına, yani dünyada kolaylıkla bulunabilir olmasına çok dikkat ediyoruz. Örneğin duman, etrafta patlamış arabalar varken dumanı bulmanız çok zor olmamalı. Aynısı neon için de geçerli, şehrin her yeri ışıklı tabelalarla dolu. Daha önce kimsenin seçmediği, kimsenin aklına gelmeyen güçleri seçmek istedik.

Dumanla insanları boğabildiğimizi görmüştük; ama neonu nasıl kullanacağımızı çok merak ediyorum. Açıklayabilir misiniz?
Neon ışıktır değil mi? Yani hız anlamına geliyor. O zaman ışığın ne kadar zararlı olabileceğini anlamışsınızdır. Kör etme gibi de defansif bir yönü var. Bir de ulaşımı sağlayan bir özelliği var. Seçtiğimiz bütün güçlerin ofansif, defansif ve ulaşım olmak üzere üç kullanım alanı var. **-Sinan**



DRIVECLUB

SENİ GEÇİCEM USER 416!

"Yeaa, GT6 varken ne gerek var Driveclub'a?". "Yeaa, GT6'i PlayStation 4'e yapamamışlar ticari kaygılardan, bir tane araba yarışı oyunumuz olsun istemişler" gibi sığ düşüncelerle oynamaya başladığım *Driveclub*, beni şaşırttı doğrusu.

Evet, oyun alfa sürümü olduğu için grafikleri fena (GT6 daha iyi), oynanışta da hamlıklar gırla gidiyor. Ama yarışma esnasında sürekli karşınıza çıkarttığı challenge'lar hoşuma gitti. Pistte giderken ufukta damalı bir çizgi görüyorsunuz ve üstünde "Buradan en son saatte 276 km hızla geçildi" yazarken nasıl o gazı köklemezsiniz? Bir virajı döndüğünüzde aynı virajı az önce halletmiş bir başka yarışçının hayaleti önünüzde hızlanıp uzaklaşırken nasıl hırslanmazsınız?

Forza veya *GT6* ile yarışacak bir serinin geldiğini zannetmiyorum, ama sosyal özellikler bakımından yarış oyunlarının yeni çıtası *Driveclub* olabilir. Bekleyelim görelim. **-Sinan**



MADMAX

ÖZLEDİK BE MAX

Ah *Mad Max*! Avustralya'nın dünyaya kattığı en değerli şey... Yıllardan beridir sesin soluğun çıkmamışken, şimdi birden bire karşıma çıkıyorsun. Hem de *Just Cause*'un yapımcılarından geliyorsun öyle mi?
Oyunu hazır beğenmişken, oyunun yapımcılarından Andreas'ı da kenara çekip ağzından laf almaya çalıştım. **-Sinan**

Sinan: Merhaba. Bize kendinizi tanıtabilir misiniz?
Andreas: Adım Andreas Gschwari. *Mad Max*' in baş bölüm tasarımcısıyım.

Özellikle Just Cause'un başarısından sonra sizi genelde sadece otuz yaş üstü insanların bildiği Mad Max dünyasına çeken ne oldu?
Uzun süredir serinin hayranıyız ve dediğiniz gibi birçoğumuz otuz yaşının üzerindeyiz. Bildiğiniz gibi açık dünyada uzmanlaşmış bir ekibiz ve bu seri için açık dünya oyunun çok iyi olacağını düşündük. Sonuç olarak, buradayız.

Peki, filmlerden ne kadar etkilendiniz ve oyun hangi filmleri kapsıyor?
Tek bir film söyleyemem çünkü *Mad Max* serisini tek bir parça olarak ele aldık ve hazırladığımız senaryonun tam orta noktasına *Max*'i yerleştirdik. Oyun yeni çıkacak *Mad Max* filmiyle ilk üçlemenin arasında bir yerde geçiyor. [*Neeey? Yeni bir Mad Max filmi mi yapılıyor?! Şimdi düşüp bayılabilirim! – Sinan*]

Serinin filmleri araba teması üzerine kurulu. Oyunda da böyle mi, yoksa hayatta kalma gibi farklı noktalara da yoğunlaştınız mı?
Aslında ikisinin de birleşmiş hali. Bir *Mad Max* oyunu olduğu için tabii ki arabalar ana temamız, ama bir ölüm kalım mücadelesi de sizleri bekliyor olacak. Etrafımızda her daim tehlikeler bulunuyor olacak. Oyuna çok fazla kişiselleştirme seçeneği ekledik. Bu özelleştirmeler hem arabalar, hem de *Max* için de geçerli. Örneğin *Max*'in zırhını geliştirebileceğiz ve bu da yakın dövüşü çok etkileyecek.

Oyunu oynarken yanıcı bir maddenin etrafa bulaştığını ve arkamızdan gelen arabaları engellemek için egzozumuzdan ateş atabildiğimizi gördüm. Ateş olayını oyun içinde aktif olarak kullanabilecek miyiz?
Çok fazla detay veremiyor olmama rağmen ateş üzerinde çok çalıştığımızı söyleyebilirim. Bahsettiğiniz özelliğiyse düşmanlarımızla arabamız arasında bir bariyer oluşturması için sık sık kullanacağız.

Peki bunu silah olarak kullanabilecek miyiz?
[GÜLÜYOR] Oyuncular bu özellikle sürekli etkileşim içinde olacak şimdilik tek söyleyebileceğim bu.

Son olarak, oyun ne zaman çıkacak?
2014 yılında hem yeni nesil, hem de mevcut nesil için hazır olacak.



HELLDIVERS

YETERİ KADAR BİRBİRİMİZİ ÖLDÜRMEMİŞİZ GİBİ

Üstten görünüşlü shoot-em-up mı dediniz? Benim için akan sular durdu işte. Hem de *Magicka*'nın yapımcılarından? Ooo mis... Bağımsız oyunların gösterildiği bir odaya palas pandıras girdiğimde boş standlara karşılık, bir standda dört kişi itişe kakışa bu oyunu oynuyordu. Gülerek, bağırarak, kızarak oynanan oyuna tırım tırım yaklaşırken, birinin bıraktığı gamepad'i kaptım ve ortasından girdim oyuna.

Aman Allah'ım! Ölmeden iki saniye duramıyordum! Kendi ayağıma bomba mı atmadım, hemen arkamdaki silah arkadaşımın mermilerinin önüne mi atlamadım... Millet uzaylı yaratıkları bıraktı, beni hayatta tutmaya çalışıyor. Ortam öyle bir kaosa dönüşmüştü ki anlatamam! Tam *Magicka* kafası işte!

Oyunda dost ateşinin olmasının yanısıra, kullanabileceğini güçlü saldırı ve savunma taktiklerini de tuş kombinasyonlarıyla çağırıyorsunuz. Kombo'yu doğru tutturursanız elinizde bir küre beliriyor ve bu küreyi nereye istiyorsanız atıyorsunuz. Airstrike mı? Tabii ki dördümüzün orta yerine dostum! BAAAAAM!

Bunca hengameye rağmen kimse kimseye kızmadı, tıpkı *Magicka*'da olduğu gibi. Anlaşılan yaratıklardan çok birbirimizin beceriksizliklerine kurban gideceğiz bu oyunda. Ama bu sırada çok eğleneceğimiz de kesin. **-Sinan**

#gamescom



ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG:

Gizliliğin ön planda olduğu bir video internet üzerinden yayınlandı. Bir noktada Kenway'in normal kıyafetlerle görev yaptığı görülüyor. Göreve özel mi, yoksa daha günlük kıyafet seçenekleri olup olmadığı sorusu cevapsız kaldı.

FIGHTER WITHIN:

Ubisoft'un Xbox One'a özel Kinect ile oynanan dövüş oyunu. Herhangi bir oynanış bilgisi sunulmadı. Sadece gerçek aktörler ve CGI'ların kullanıldığı bir video paylaşıldı. Yerel multiplayer var, gerçek kavgaya sebebiyet vermesi muhtemel. Çevrimiçi multiplayer için yapımcılar şanslarını deniyorlar.

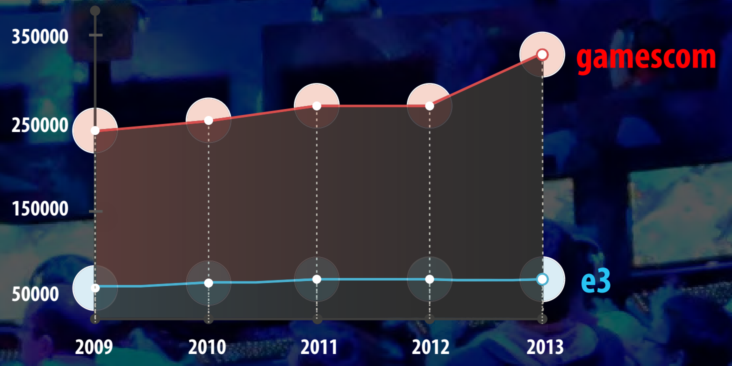
KİM NEREDE ?



KİM BÜYÜK, KİM ÖZEL

Aldık Gamescom ve E3'ün rakamlarını, vurduk masaya. Gamescom uçmuş gitmiş. Kapıda görevli Hans ve Klaus'a sorduk, "Çok bozdu çoook" dediler.

Ama E3'ün sayıları Gamescom'un bayağı altında. Adamlar golf kulübü gibi arkadaş. Kapıya bırakılan özel davetiyeler, maskeli girişler falan var sanki. Eskilerden Von Dier'e soruyoruz, "Herkes Gamescom görür ama, çok azı E3'e adım atar" diyor. Von Dier kim yahu? **-Oyungezer Ekibi**



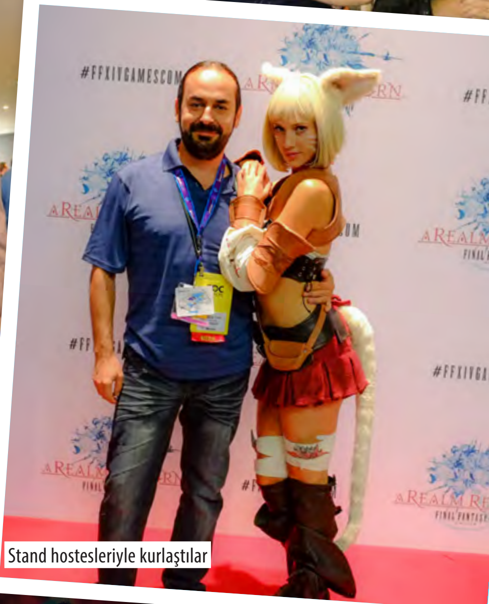
AYLAKLAR

Bu sene Gamescom'a üç kişi yolladık. Sinan en yeni oyunları oynayıp, röportajlar yapıp, konferanslara katılıp, gün be gün gelişmeleri aktarırken Faruk ve Tuğbek farklı aktivitelerin peşindeydi. "Ulan Gamescom'a gidip bir tane oyun oynamadan döndünüz mü hayvanlar!" şeklinde nazire yaptığımızda, bir de hiç utanmadan "Bunlar E3'de vardı yeaa" dediler. Aylaklar sizi, dayaklıklar! **–Oyungezer Ekibi**


Dom'a karşı damlarda uyudular


Köln'ün bütün yemeklerini yediler


Zombilerle oynaştılar


Stand hostesleriyle kurlaştılar


Ahbap çavuşa bağladılar

Gamescom 1:49:08

Kul hakkı yiyene firavun derler. Tamam, Gamescom'a gittik ama gittik de elimiz boş mu döndük? Tam 400 parça video çektik. Fuarda görüntülenmedik köşe, çekilmedik cosplay, dolaşılmadık stand bırakmadık. Canımız çıktı, belimiz koptu. Üstelik hepsini küçük bir fotoğraf makinası ve turist işi bir el kamerasıyla yaptık? Neden! Neden ekipmansızdık sorarız! Çünkü çok beğendiğiniz Sinan bey kendi kullanmadığı gibi bütün ekipmanımızı alıp memlekete döndü. Demedi kamera ister misiniz, mikrofon lazım mı, ışığı bırakayım mı?

Bununla da yetinmedik oturduk o videoları oya gibi işledik, tam bir saat kırk dokuz dakika sekiz saniyelik devasa bir esere imza attık. Çalışmamızı izleyen bir National Geographics yönetmeni gözyaşlarına boğulup "Ben böyle güzel, böyle değerli bir belgesel izlemedim" diye sarıldı, bizi bağrına bastı. Siz ne yaptınız? Bize aylak dediniz. Takdir okurundur. Arkadaşlar lütfen izleyin Gamescom belgeselimizi siz söyleyin dayaklık mıyız yoksa Oscarlık mı? – **Tuğbek & Faruk**

DVD'de Mutlaka İzleyin

















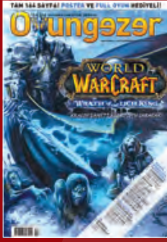
















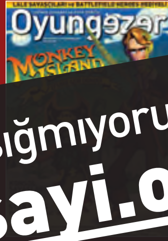
















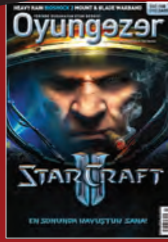


Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:

eskisayi.oyungezer.com.tr







































inceleme

SPLINTER CELL BLACKLIST

Sam'in en büyük oyunu mu? (sf. 48)

bu ayın gezilesi oyunları

54 – The Bureau: XCOM Declassified
Büro işlerini sıkıcı buluyorsanız, bir daha düşünün deriz.

58 – Saints Row 4
Beş dakikalık Amerikan Başkanlığınızın tadını çıkarın.

62 – Spelunky
Bedavayken oynamadıysanız, bu gelişmiş versiyonu sizi kandıracak.

64 – Europa Universalis IV
Avrupa politikası cehennem çukuru gibi. Buradan sağ çıkacağınıza inanıyor musunuz?

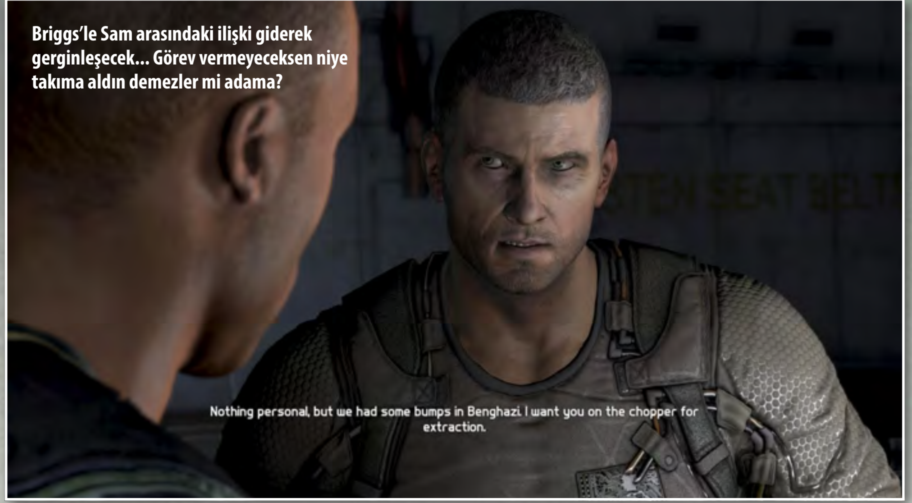
70 – Gone Home
1990'larda genç olanların kendilerinden bir şeyler bulacağı bir macera.

76 – Rayman Legends
Rayman Rayman gelem mi? Yanagından öpem mi?

SPLINTER CELL BLACKLIST

YAŞLI KURT ÖZÜNE DÖNMÜŞ

-SİNAN AKKOL



Briggs'le Sam arasındaki ilişki giderek gerginleşecek... Görev vermeyeceksen niye takıma aldın demezler mi adama?

Kariyeri Sam Fisher ve Jack Bauer kadar paralel giden iki adam daha var mıdır acep? İkisi de saha ajanı olarak kariyerine başlar, ikisinin de kızının başına kötü işler gelir, en yakınlarından kazık yer, dostlarını öldürmek zorunda kalır, ülkesini kurtarmak için hain damgası yer, tek başına intikam peşine düşer, ABD başkanını kurtarır, neyse ki en sonunda değeri anlaşılır ve teşkilatın başına geçer. Bauer'ın maceralarını *24*'ün üçüncü sezonunda bırakmış olsam da, Fisher'la böyle ayrı düşmedik hiç. Ama üçüncü oyundan sonra resmen orta yaş krizi geçirdi Sam. "*Ben hayatımla ne yapıyorum? Gizlilik mizlilik nereye kadar, acaba tam bir aksiyon oyunu mu olsam?...*" kararsızlığı içinde *Conviction*'da bocaladı. Neyse ki doğru yolu bulmuş. *Blacklist* serinin fanatiklerine tam bir özür niteliğinde ve serinin en çok içeriği, en başarılı şekilde veren oyunu.

Hikâyeyle başlayalım: Kendilerine "Mühendisler" diyen bir örgüt, hiç uyarıda bulunmadan Guam'daki Amerikan askeri üssüne saldırır. Eğer dış ülkelerdeki tüm Amerikan güçleri ABD'ye dönmezse, sırada beş büyük hedef daha vardır. Mühendis operasyonlarının isimleri ilginçtir: Amerikan Kanı, Amerikan Tüketimi, Amerikan Petrolü... Sıradaki hedeflerin ne olduğunu bulmaya çalışan ABD halkı panik içinde tam bir kaosa sürüklenirken, ilk saldırıda Guam'daki üste olan ve kadim dostu Vic'i neredeyse kaybeden Sam, 4th Echelon örgütünün lideri olarak Mühendisler'i yakalama görevini alır.

Sam'i ilk kez bir ekiple birlikte çalışırken görüyoruz. Normalde tek tabanca çalışan ve sadece Grim'le bağı olan Sam, 4th Echelon'un uçan üssü Paladin'de konuşlanıyor ve 4 kişilik bir çekirdek takımı var: **Isaac Briggs** CIA'den gelen bir saha ajanı ve çatışmalarda Sam'in yanında yer alıyor. **Charlie** bilgisayar dahisi ve mühendis, size özel bilgiler ve ekipmanlar sağlıyor. **Anna Grimmsdottir** ise ekibin beyni, bazen Sam'le ters düşse de ekibin sağlığı için her şeyini tehlikeye atıyor. Ekibin dördüncü elemanı ise sürpriz olsun, ama önceki oyunlardan kendisini tanıdığımızı söyleyeyim en azından.

Geri sayımı süren Mühendis saldırıları ve bu saldırıların arkasındaki zekâ insanı meraklandırıyor. Görev aralarında Paladin'de dolaşarak ekibin diğer üyeleriyle konuşabiliyorsunuz. Diyaloglar çok kısa olduğundan muhabbet pek derinleşemiyor ama bu Sam'in ekibi işi iyi olmuş bence.

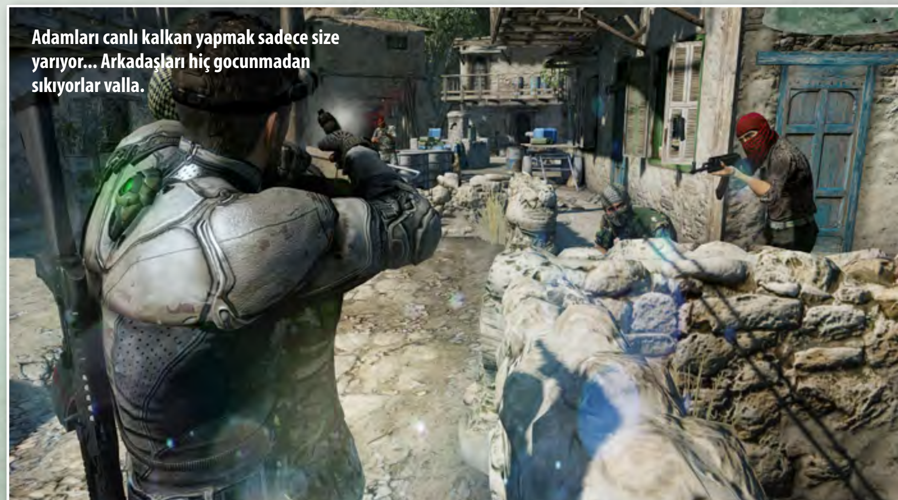
Ekibin her üyesinden ana senaryonun dışında 4th Echelon (4E) görevleri alıyorsunuz. Herkesin görev türü farklı. Grim'den tamamen görünmez olmanız gereken görevler alıyorsunuz. Charlie'nin görevleri "kaleyi koru" şeklinde. Dalga dalga gelen düşmanlara karşı dayanmanız gerekiyor. Briggs'in görevleri ise ana senaryo görevleri gibi girift ve gayet güzel kurgulanmış. Onun görevlerini coop olarak oynarken inanılmaz geriliyorsunuz. İsmini inatla gizlediğim dördüncü ekip üyesinin görevleri ise, bir bölgedeki düşmanları fark edilmeden temizlemek üzerine kurulu. Fark edilirseniz hem bonusu kaybediyorsunuz, hem de desteğe gelen yeni düşmanlarla uğraşmanız gerekiyor. Tüm bu görevleri tek başınıza veya coop olarak, Briggs'in görevleriniyse sadece coop olarak oynayabiliyorsunuz. Ve hepsi çok güzel yapılmış. Görevlerin hiçbirinde sıkıldığımı hatırlamıyorum, hiçbiri de "yan görev nasıl olsa" mantığıyla baştan savma hazırlanmamış. Belki Charlie'nin görevleri... O da biraz fazla uzun sürdüklerinden.

PALADIN'İM, GÜZEL EVİM

Son teknoloji bir üsse dönüştürülmüş devasa bir uçak olan Paladin bizim üssümüz. Buradaki SMI adlı bilgisayarla tüm görev bilgilerine ulaşabiliyorsunuz. Tek kişilik, coop ve multiplayer görevler burada tek bir haritada ve oldukça mantıklı bir şekilde harmanlanmış.

SMI'daki kırmızı noktalar ana hikâye görevleri, bunlar Mühendislerle ilgili hikâyeyi ilerletiyor. Yeşiller ise 4E (Fourth Echelon) görevleri. Ancak bu görevleri Paladin'de gezip adamlarınızla konuşarak da başlatabiliyorsunuz, SMI haritasından seçerek de başlatabiliyorsunuz. Veya günlük Challenge'lardan (meydan okuma), arkadaşlarınızın gönderdiği meydan okumalardan herhangi birini seçerek de başlayabiliyorsunuz. Aynı göreve üç dört farklı yerden giriş yapabilmek kafa karışıklığına da sebep oluyor ama. Ben düz adamım, hikâye bölümleri bir yerde, coop görevleri bir yerde olsun, hangisini oynayacağımı bileyim isterim.

SMI'a girdiğinizde fark edeceğiniz Shadownet bölümü oyundaki görevlerin size geldiği bir sosyal ağ. Bunun altındaki birçok görevi, özel meydan okumalarla oynayabiliyorsunuz. Sürekli "şu arkadaşınız şu bölümde sizden daha iyi Panter puanı aldı, hadi bakalım saldır koç!" gibi yazılar geçiyor yukarıdan. Bunun haricinde tamamlamaya en yakın olduğunuz Challenge'lar, tamamlarsanız kaç puan alacağınız gibi bilgiler de geçiyor. TAB'a basıp Shadownet ekranından >


Adamları canlı kalkan yapmak sadece size yarıyor... Arkadaşları hiç gocunmadan sıkıyorlar valla.

SAM? SHEPARD? SAM?

Kendinize ait müthiş bir gemidesiniz. Üstün teknoloji ürünü kumanda merkezinden bir sonraki görevinizi seçiyorsunuz. Hepsi kendi konusunda uzman adamlarınız size taktik ve bilgi desteği veriyor ve bunların verdiği görevleri yerine getirebiliyorsunuz. Ama o da ne, gemideki herkes gergin, çünkü biricik yuvanız bilinmeyen bir saldırgan tarafından yok edilme tehdidi altında. Vatanınız yok edilmeden önce bu tehdidin kaynağını durdurmanın yolunu bulmalısınız.

Hangi oyundan bahsediyorum? *Blacklist* mi sizce? Yoksa *Mass Effect* olmasın sakın? Hikâye akışından gemi yapısına kadar *Blacklist*, *Mass Effect*'e o kadar benziyor ki, insan şaşırıyor. Hatta bu benzerlikten Sam de nasibini almış. Tipi zaten Shepard'a iyice benzemiş, değişen ses sanatçısıyla birlikte Fisher'la Shepard resmen emmi oğlu olmuşlar.



6565346724756 21. 32459623. 32516823. 12323

YALNIZ DOLAŞAN ADAMLAR KORKARSA BİR ARKADAŞINI ÇAĞIRIP TAKIM OLUYOR, SİLAHLARININ IŞIKLARINI AÇIYOR, SADECE YERE DEĞİL, TAVANA VE KARANLIK KÖŞELERE DE BAKIYOR

SPIES VS MERCS

Blacklist bittiğinde başından öyle kolayca kalkacağınızı sanmayın. *Spies vs Mercs* modu *Conviction*'da yoktu ama *Blacklist*'le birlikte muhteşem bir geri dönüş yapıyor. Multiplayer oyunlar arasında bu kadar gergin bir oynanışa sahip olan bir ikincisi yok.

Spies vs Mercs'de birbirine benzemeyen iki takım var: Casuslar zayıf, hızlı ve silahları da etkisiz. Bilgisayar terminallerini hackledikten sonra 60 saniye boyunca yakalanmadan gizlenmek zorundalar. Paralı askerler ise FPS görüşünden oynuyorlar, silahları çok güçlü ama karanlıkta görme konusunda savunmasızlar. O 60 saniye içinde gizlenen hacker'ı bulmak için ter döküyorlar.

Genelde Ubisoft'un multiplayer modlarındaki eşleştirme sistemi sıkıntılı olur. Spies vs Mercs hiç öyle değil, çat diye bağlanıyor, hemen başlıyorsunuz oynamaya. Yalnız oyun sırasında host oyunu terk ederse, maçı başkasına taşıyamıyor, taşımakta olduğunu söylese de.

Spies vs Mercs'te altı çeşit mod var. Bu modlar arasındaki genel fark, ekipmanların istediğiniz gibi ayarlanabilmesi. Training Grounds'da ortam karanlık değil, oyuncuların alışabilecekleri ve acemiliklerini atabilecekleri bir mod. SvM Classic, normal 2x2 şeklinde oynanıyor. Merc'ler 3 adet bilgisayar terminalini korurken Spy'lar bunları hacklemeye çalışıyor, ekipman sabit. Blacklist modu ise SvM gibi ama 4x4 oynanıyor ve teçhizatlarınızı siz belirliyorsunuz. Extraction'da Spy'lar önemli bir bilgiyi kaçırmaya çalışırken Merc'ler korumaya çalışıyor. Uplink 3x3 ve Spy ve Merc karışık takımlar halinde oynanıyor. Team Deathmatch'de ise yine takımlar karışık, en fazla adamı cortlatan kazanıyor.

Çok gergin ve insanı bağlayan bir multiplayer modu olan Spies vs Mercs'ü es geçmemenizi tavsiye ediyorum.



Paladin çok güzel bir üs değil, ama teknolojik ve iş görüyor.

bunları hemen görebiliyorsunuz. Bu Challenge'lar silahlar ve aletlerle ilgili olabildiği gibi (10 kişiyi MP5'le vur, aynı anda 3 kişiyi uyku gazıyla bayılt), bir bölümde arkadaşların arasında en yüksek Ghost puanını almak gibi görevler de olabiliyor. Bunların haricinde 24 saatte bir oyundaki bir görevde özel bir şey yapmanızı gerektiren ve 1 gün sonra süresi dolan meydan okumalar geliyor. Onun haricinde Spies vs Mercs'te yapmanız gereken haftalık meydan okumalar var.

YAPMA ZEKÂ!

Oyunu istediğiniz gibi oynayabilmeniz için tüm şartları sağlamış yapımcılar: İsterseniz gizlenerek, isterseniz de açık çatışmayla oynayabiliyorsunuz. Bu oynanış tarzlarının isimleri var: Bunlardan ilki **Ghost**; tamamen görünmez olmanızı sağlayacak taktikler kullanırsanız ve düşmanlar hiç sizi fark etmeden ilerlerseniz en yüksek puanı alıyorsunuz. **Panter** tarzı oynanış, bir suikastçi gibi hareket etmenizi gerektiriyor. Fark edilmeden düşmanları öldürmenize puan veriyor. **Assault** ise açık çatışma oynanışı. Düşmanlara karşı susturucusuz silahlar ve patlayıcılarla dalmanızı sağlıyor.

Bu oynanışların en kolayı Panter tarzı. Susturuculu silahlarla ve gizlice önünüze çıkanı vura vura ilerliyorsunuz. Ghost ve Assault modlarının ise farklı zorlukları var. Ghost'ta Master seviyesine ulaşmak için mümkünse hiç fark edilmeden bölümleri geçmeniz lazım. Ortalıkta on civarı düşman dolaşırken fark edilmemek oldukça zor. Açık çatışma tarzında oynadığınızda ise, düşmanlar hızla sizi sarıyor ve el bombası dahil her şeyi kullanarak saklandığınız delikte işinizi bitiriyorlar. Şahsi fikrim, en zor ve dengesiz oynanışın Assault olduğu yönünde. Ghost ise tam eski *Splinter Cell*'leri özleyenlerin kafası. İlk oynayışınızda ister istemez Panter modunda oynasanız da, en az bir kez Ghost'u da denemenizi tavsiye ederim. Kimseye dokunmadan aynı bölümleri geçmeye çalışmak apayrı bir stres ve heyecan veriyor.

Spies vs Mercs modunda paralı askerler yine FPS kamera açısından oynanıyor.



Sam'in göreve adanmışlığı ve acımasızlığı yine altını çizilerek işlenmiş.



Yapay zekâyı oldukça başarılı buldum, hep aynı şeyleri yapmıyorlar, bir kez kıllandılar mı sizi aramaya başlıyorlar ve kolay av olmuyorlar. Eğer yerinizden emin olurlarsa keriz gibi içeri dalmıyorlar, üçü dördü kapıyı görecek yerlere siper alıp bekliyor. Yalnız dolaşan adamlar korkarsa bir arkadaşlarını çağırıp takım oluyorlar, silahlarının ışıklarını açıyorlar, sadece yere değil, tavana ve karanlık köşelere de bakıyorlar. Yapay zekânın arka planında gerçek bir "görüş açısı" ve "sükunet" sisteminin işlediğini hissediyorsunuz.

Ama yapay zekâ ne kadar iyi olursa olsun, Sam'in ekipmanı o kadar güçlü ki, hiç şansları yok. Tabii ki görünmediğiniz sürece... Eğer açık çatışmaya girerseniz vay halinize, mutlaka sizi indirmenin bir yolunu buluyorlar. Normal zorluk seviyesinde bile açık çatışmada çok uzun süre hayatta kalamadım, bunun daha bir de **Perfectionist**'i var. Fark edildiğinizde normalde yakında olmayan adamlar da olay mahalline koşturuyorlar. Bu yüzden fark edildiğinizde hayatta kalmanız çok zor, özellikle de Perfectionist zorluk seviyesinde oynuyorsanız.

Oyun her bölümün sonunda her oynanış stiline göre puan veriyor ve her tarzda belli bir puana ulaşarak ustalaşmanız mümkün. Ama ustalaşmak için bölüm boyunca bir tarza bağlı kalmanız gerekiyor, çünkü her tarzda ustalaşacak kadar puan yok bir bölümde. Düşmanları idareli kullanmalısınız :)

ZENGİN İÇERİĞİN GETİRDİĞİ SIKINTILAR

Blacklist tüm *Splinter Cell*'ler arasında içerik ve oynanış açısından en zengini. Ama tabii bu yanında bazı sıkıntıları da getirmiş. Mesela kontrolde her zaman istediğiniz gerçekleşmeyebiliyor. Etkileşime girmeniz gereken kapı ve pencere gibi yerlerde fareyi tam yerine getirmeniz gerekiyor. Kapının altına getirirseniz kapı altından kamera sokma opsiyonu çıkarken, üst tarafta kapıyı açma opsiyonu çıkıyor. Ama mesafeniz ve farenin nerede bulunduğu her zaman doğru hesaplanamıyor. Sessizce dolaşırken bu bir sorun değil ama panik durumlarında yanlış bir tuş veya fare hareketi "zbaam" diye düşmanların ortasına dalmanızı sağlayabiliyor.

Veya, aynı tuşun birden fazla işe yaramasına küfür ediyorsunuz. Q normalde siper almak iken, birdenbire trabzandan aşağı atlamanıza sebep olabiliyor. SHIFT basılıyken koşma moduna geçiyorsunuz ve engellerin üstünden otomatik aşıyorsunuz. Ama SHIFT'le bir kapıya doğru koşarsanız, kapıyı kırıp içeriye çok şekilli bir hareketle girerek delik deşik olabilirsiniz. En komiği ise "E" tuşu. Bu hem yakın dövüşe, hem de kapıları açıp kapamaya yarıyor. Haliyle kapalı bir kapının yanında çömelip tuzak kurduğunuzda, gelen teröristi alaşağı etmeyi beklerken Sam'in birden kalkıp adamın önünde "*buyursunlaaaar!*"

EKONOMİ SİSTEMİ

Hikâye ve 4E görevlerinde veya Spies vs Mercs oynarken kazandığınız parayı bütün diğer modlarda kullanabiliyorsunuz. Bu paralar elinizdeki aletlerin satın alınması ve geliştirilmesi, ayrıca da Paladin'in özelliklerinin geliştirilmesi için harcanıyor.

Ama bir süre sonra, özellikle Coop ve Spies vs Mercs de oynamaya başlayınca istemediğiniz kadar çok paranız oluyor. Hemen her silahı da kullanmadığınız için, her göreve özgü ekipmanı kolaylıkla alabiliyorsunuz. Özellikle yazıda bahsettiğim Crossbow'un oyunun sonlarına kadar alınamaması gerekirdi, fiyatı 100 bin değil de 1 milyon falan olsaydı oyun çok daha dengeli olurdu diye düşünüyorum.



Topladığınız paralarla alabileceklerinizin sayısı başınızı döndürecek.



Grafikler PC'de muhteşem. Konsollarda ise ufak tefek aksamalar olur.

CESETLERİ SAKLAMAKLA UĞRAŞAMADIĞIM ZAMANLARDA, İTİNAYLA PENCEREDEN AŞAĞI ATMAYI TERCİH ETTİM :)

efektiyle kapıyı açması gibi komiklikler ve şakalar yaşayacaksınız.

Bir de Crossbow'un oyunu fazla kolaylaştırdığını düşünüyorum. Tek bölümde biriktirebileceğiniz bir miktar olan 100 bin papele aldığınız bu silahın tüm geliştirmelerini tamamladığınızda elinizde dokuzar tane uyutucu gaz ve elektrik şoku veren oklardan oluyor, ki bu 18 ok herhangi bir bölümdeki düşmanların yarısını indirmeye yeter. Bu kadar kolay olmamalı bu işler ustaaa. Oyunu iyice zorlaştırmak isteyenler Crossbow'u kullanmasın.

Oyundaki bazı mekanikler ise daha baştan ölü doğmuş. Mesela oyun size en başta cesetleri saklamanın önemini öğretiyor, ama 10 dakika içinde buna yaklaşımımız "*Ain't nobody got time for that!*" şekline dönüşüyor. Tutup cesedi sırtlanacaksın, bir kutu bulacaksın da içine koyacaksın... Onun yerine cesedi yerinde bırakmak en güzeli. Cesedi gören arkadaşları başına üşüşünce de bir gaz bombası, tak, bir taşla üç kuş! Zaten yapımcılar da kimsenin cesetlerle uğraşmayacağını bir noktadan sonra fark etmiş olacak ki, bu mekaniği bize öğreten eğitim sekansından sonra bir daha ceset saklayabileceğimiz bir kutuyla karşılaşmadım. Saklayacağım zaman da itinayla pencereden aşağı atmayı tercih ettim :)

En büyük sıkıntı ise hiç fark edilmemeniz gereken bölümlerde: Buralarda fark edildiğiniz anda tak diye bölüm bitiyor ve hangi akla hizmetse checkpoint yok! Zıvanadan çıkabilirsiniz bu bölümleri yaparken (Grim'in görevleri hep böyle). Sizi gören düşmanın oku beyazdan kırmızıya dönmeden headshot'ı oturtursanız kurtulabiliyorsunuz gerçi. Zırhlı ve kasklı düşmanlarda iki headshot yapmanız gerekiyor ki bu daha zor.

ASKERÎ MINTIKA

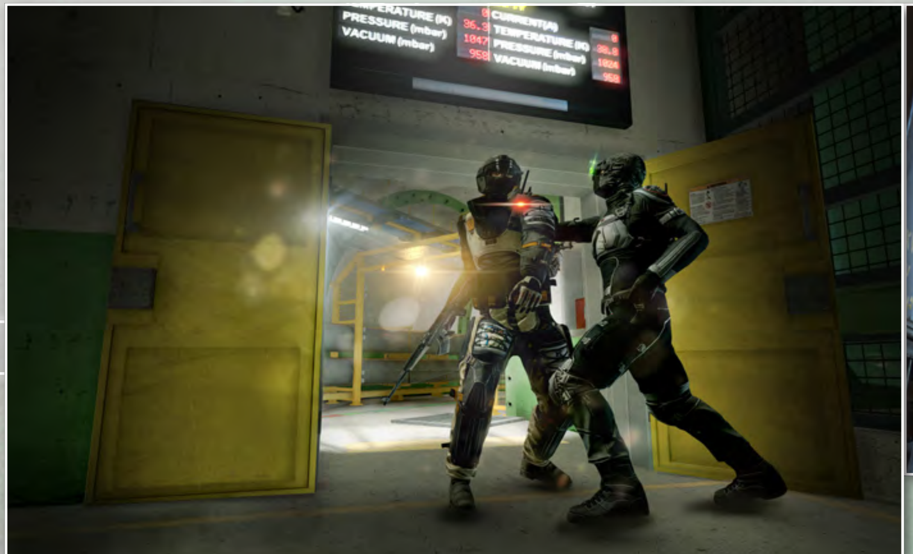
En uzun ömürlü ve eğlenceli aksiyon oyunları; iyi tasarlanmış bir dünya kurup bu dünyanın içine gerekli mekanikleri yerleştiren ve bunları doğru kullanan bir yapay zekâ hazırladıktan sonra sizi bu dünyaya salarak kendi çözümlerinizi bulmanızı isteyen oyunlar. *Blacklist*'te bu başarılmış. Siper sistemi, her yere tırmanma imkanı, emriniz



CLANCY'GİLLERDEN TOM

Ubisoft'un oyunlarının yarısının isminin başında gördüğümüz bu Tom Clancy kimdir, merak edip baktınız mı? Tam adı Thomas Leo Clancy Jr. olan yazarımız, 1947 Baltimore doğumlu. İlk yazarlık denemesi olan *Hunt for Red October*, Sean Connery'nin başrolünde olduğu çok başarılı bir film çıkarınca, ünü bir anda patladı. Soğuk Savaş sonrası casusluk ve askeri harekat konuları üstüne yazdığı romanları çok başarılı olan Clancy, özellikle kitapları arasındaki kişi ve olay tutarlılığıyla dikkat çeker. En başarılı romanlarından olan *Rainbow Six*'le birlikte Red Storm Entertainment adlı bir şirket kurup ilk Rainbow Six'in geliştirilmesini sağlar. Daha sonra Ubisoft tarafından satın alınır şirket ve Tom Clancy ismini oyun, kitap ve filmlerde kullanmak için Clancy'ye miktarı bilinmeyen bir telif ödenir. Son yıllarda çıkan Tom Clancy oyunlarının yapımıyla en ufak bir ilgisi yoktur yani abimizin.





475621. 32459623. 32516823. 12323

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Her duruma birden fazla yaklaşım imkanı
- ✓ Üç farklı oynanış tarzı
- ✓ Co-op ve multiplayer'ı çok zevkli ✓ Upgrade sistemi
- ✗ Hikâye çok daha iyi işlenebilirdi
- ✗ Sonu hafif hayal kırıklığı yaratıyor
- ✗ Kontrollerdeki bazı aksamalar

altındaki envai çeşit alet edevat ve farklı stratejiler gerektiren asker çeşitleri bir araya gelince her karşılaşma mini bir zekâ ve çeviklik testi haline geliyor. Düşmanları avlamanın en az bir düzine yolu var ve bunları mükemmel kullanarak saat gibi çalışan planlar kurgulamak kadar, bir şeyler ters gittiğinde paçaların tutuşması da tadından yenmiyor.

Asker çeşitleri zırhsız, kasklı, zırhlı-kasklı olarak üçe ayrılmış. Aynı anda 2-3 düşmanı indiren Mark & Execute özelliğini kasklı düşmanlara uygulayamıyorsunuz. Veya zırhlı düşmanları elektrik şoku ve gazla ekarte edemiyorsunuz. Bunları ya gizlice yakın dövüşte ya da hızlı iki headshot atarak indirebilirsiniz. Oyunun ileri bölümlerinde çıkan Drone Operator'lar hem sizi arayan sevimli robotcuklar gönderiyor, hem de gözlüklerinizin Sonar özelliğini bloke eden sinyaller yayıyorlar. Haliyle onların olduğu alanlarda ilk hedefiniz bunlar olmalı.

Ama benim oyundaki belam köpekler oldu. Sizi kokunuzdan bulan bu şeytanlar, kapı arkalarında, çatıda, tavanda, nerede olursanız olun yakalayıp havlayarak milleti başınıza topluyorlar. Hayvanlara oyunda dahi eziyet edilmesine katlanamasam da maalesef *Blacklist*'te ilk hedefim köpeklerdi.

Blacklist beklentilerimi aşan bir oyun oldu. İki ay önce Londra'da denediğimde oyunun beklediğimden iyi olacağını hissetmiştim, ama son hali dönüp dönüp oynayacağım bir oyun haline gelmiş. *Chaos Theory*'yi hâlâ serinin tepe noktası olarak görsem de (tam olarak özü yakalamış, ne fazlası ne eksiği olan bir güzellik), istediğiniz gibi oynamanıza izin veren yapısı *Blacklist*'i serinin en güçlü ve en uzun ömürlü oyunu yapıyor. Geçen yıllar boyunca *Splinter Cell*'le aranız soğuduysa, *Blacklist* yeniden gölgelere dönme aşkınızı alevlendirecek, bana güvenin...

...Güvenin de, Michael Ironside'ın o pürüzlü sesinin eksikliği Sam'i biraz karaktersiz yapmış ve yaşlandıkça görünüşünün gençleşmesi iyice saçma boyutlara gelmiş olsa da... Adam 56 yaşında yahu, Pandora Tomorrow'da gençlik pınarını buldu da biz mi fark etmedik?!



Co-op görevlerde Briggs ve Sam'in birlikteliği çok başarılı.





Casusların tırmanma yeteneği Merc'lerin kâbusu oluyor.

→ **Tür:** Gizlilik Gerektiren Aksiyon → **Yapım:** Ubisoft → **Dağıtım:** Ubisoft / Aral İthalat → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** Aral İthalat (72 TL)
→ **Dijital İndirme:** Steam (60$), Playstore (108 TL) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/19LSRHB

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Splinter Cell kendini Blacklist'le hem affettiriyor, hem de yeni kitlelere göz kırpıyor.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

THE BUREAU
XCOM DECLASSIFIED

DAVETSİZ MİSAFİRDEN KURTULMANIN YOLLARI -ÖMER AKDAĞ



Kutlamalar yarım kalmış.

"SAVAŞTAYIZ VE BU BEKLEDİĞİMİZ SAVAŞ DEĞİL. Askeri güçlerimiz alt edildi. Dünyamızın ötesinden bir düşmanla yüzleşiyoruz. Teknolojileri bizimkinden onlarca yıl ileride. Bu teknolojiyi ele geçirmeliyiz. Ve ardından hepsini yok etmeliyiz. Yeni emirleriniz şunlar: Hayatta kalın, adapte olun, kazanın.

XCOM'a hoş geldiniz!"

The Bureau ilk gördüğüm anda radarıma girdi. Retro atmosfere sahip eserler beni hep kendine çekmiştir. Eh bilim-kurgu deseniz, o neredeyse bütün oyunseverlerin kanında var zaten. Hanginiz 60'larda jöleli saçları ve takım elbisesiyle uzaylılara karşı savaşan bir karaktere kayıtsız kalabilir ki?

60'ların Amerika'sı ile dünya dışı tehdit temalarını birleştiren bir oyun yapmak kimin aklına geldiyse helal olsun, *The Bureau* her şeyden önce farklı atmosferiyle ilgi çekiyor. Hiç de alışık olmadığımız, enteresan bir retro-fütüristik temaya sahip. Kulağa bile yabancı geliyor ama gelsin, böyle farklı yaklaşımlara ihtiyacımız var.

Retro havayı verebilmek adına eski sararmış fotoğrafları andıran bir görsel tarzın yanı sıra görüntüyü biraz karıncalaştıran tatlı bir filtre kullanılmış. Tabii 60'ların mimari yapısından dumanaltı iç mekânlarına, retro uzaylı tasarımlarından yeleği, ceketi ve jölesi eksik olmayan moda eğilimlerine kadar birçok element atmosferi destekliyor. Çatışmaya giden ajanlar bile kravatlarından ödün vermiyorlar, siz düşünün.

Tabii bu durum her ne kadar atmosferi ayakta tutsa da mantıklı mı? Değil. Uzaylılarla çatışmaya gidiyorsun. Git zırh falan giy. İş görüşmesine mi gidiyorsun arkadaşım?

"Sayın dünyalı ajan, gezegen istilalarında aktif rol oynayacak, beyni yıkanmaya elverişli, yeni uzaylı teknolojileri öğrenme konusunda istekli, esnek çatışma saatlerine uyabilecek takım arkadaşları aradığımız iş ilanıyla ilgilendiğiniz için teşekkür ediyoruz. Portföyünüzü incelediğimizde karşılaştığımız uzaylı kafası patlatma konusundaki uzmanlığınız sizi işe alma konusunda bizde bazı çekinceler oluşturdu. Bu durumu anlayışla karşılamanızı ve o shotgun'ı indirmenizi rica ederiz."

Fakat o ilk başta sizi içine çeken müthiş atmosfer çok uzun ömürlü değil. Sivil alanlarda daha fazla vakit geçirebilsek, dönem müzikleri daha yoğun kullanılsa ve içinde bulunulan tarihsel durum diyaloglara daha güzel yedirilse bu sıkıntı ortadan kalkabilirdi aslında ama oyun, anteni rüzgârda kalmış bir televizyon gibi gidip gidip geliyor.

NOWHERE MAN

The Bureau'da William Carter isimli bir ajanı "yönetiyoruz" (o tırnakların ne anlama geldiği bende kalsın). Oyunun başlarında yaşanan birtakım olaylar sonucu, yıllardır uzaylıların varlığından şüphelenen ve önlem alınması gerektiğini savunan Director Faulke'un komutası altına giren Ajan Carter, XCOM'un kuruluşunda yer alır.

Senaryo oldukça klişe aslında ama anlatım güzel. Zaten bence bir oyunda diyalogların iyi yazılmış olması senaryo yapısından çok daha önemli, hele bu diyaloglar ultra karizmatik seslere sahip karakterler arasında geçiyorsa daha da hoş oluyor. Bu açıdan bakınca, oyundaki en büyük keyiflerden birinin Carter ile Faulke arasındaki konuşmaları dinlemek olduğunu söyleyebilirim.

Bir de etrafa biraz dikkatli baktığınızda mekânların anlattığı hikâyeleri görmeye başlıyorsunuz ki onlar da oyuna renk katan güzel parçacıklar. Etrafındaki ormanda yangın çıkmış küçük bir köye göreve gidiyoruz mesela. Biraz ilerliyoruz, yolun ortasında bir tır, onun üstünde ve etrafında kütükler. Belli ki iletişim ve ulaşım kopmuş, karadan gelen uzaylı saldırılarına karşı direnilmeye çalışılmış. Yola devam edip benzinliğe giriyoruz. Masanın üzerinde kör bir baltayla orası burası kesilmiş bir uzaylı. Görünüşe göre köylüler biraz meraktan biraz da zayıflıklarını keşfetme amacıyla uzaylıları kendi imkanlarıyla araştırmaya çalışmışlar. Carter yorumda bulunuyor: "Bu adamların yöntemlerini XCOM'unkilere tercih ederim aslında." Biraz daha ilerliyoruz. Benzin varilleriyle dolu bir kamyonet devrilmiş. Demek ki yangın da bu şekilde çıkmış.

Hikâyenin klişeliğinden olmasa da anlamsızlıklarından şikâyetçiyim yalnız. Mesela Carter, koluna iliştirilmiş ve aşmış bir teknolojiye sahip bir aygıt »



Ali Baba'nın çifliğindeki Zujari'ler


Kim daha karizma diye tartışıyor olabilirler.

» kullanıyor ki bu aygıt nereden gelmiş, kim yapmış kimse anlatmıyor. Ya da, uzaylılar tarafından beyni yıkanmış bir ajanı kurtarıyor ve ileride bir gün adamın tedavi edilme ihtimali var, en azından sıfır değil. Ama Carter odasındayken adamı düşünüp "toprağın bol olsun dostum" gibi bir şeyler söyleyip matem moduna giriyor.

Bir de oyun çıkmadan önce yayınlanan müthiş ötesi live-action vidolardaki "Erase the Truth" teması oyunda neredeyse hiç işlenmemiş. Koca koca kasabalar uzaylı istilasına uğrayıp haritadan siliniyor. Bunların halktan gizlenebilmiş olması başlı başına bir saçmalık zaten ama esas nasıl olup da bu silinme işlemine dâhil olmadığımızın bir türlü açıklanmaması büyük bir senaryo boşluğu olarak oyunu zayıflatıyor.

"SPACE" TEMALI OYUN YAPIYORUZ, O ZAMAN SPACE TUŞUNA ABANALIM

Gelelim oynanışa. *The Bureau* taktik-aksiyon türünde. Elimize yerli malı ya da uzaydan ithal ettiğimiz silahlarımızı alıp çatışmalara giriyoruz. Vuruş hissiyatı güzel, ki bu kısmın sizler için de çok önemli olduğunu biliyorum. Sectoid adındaki düşük sınıf uzaylıların o kocaman, yeşil, parlak kafalarını patlatmak nasıl keyifli anlatamam. Siper alma büyük önem taşıyor ve siper dışında geçireceğiniz birkaç saniye büyük ihtimalle ölmek demek. Ölen ajanlar ise kalıcı olarak göçüp gidiyor (reload vakti).

Ama *The Bureau* düşük zorluk seviyelerinde bile bizzat çatışarak hayatta kalabileceğiniz bir oyun değil (yeri gelmişken, *The Bureau*, doğası gereği keyfi biraz zorlanınca çıkan bir oyun, üst zorluklarda oynayınız). Space tuşuna basarak oyunun taktik ekranına giriyorsunuz ve hem Carter'a hem de takımınızdaki diğer iki ajana komutlar veriyor, yeteneklerini kullanıyorsunuz. *Mass Effect*'in sistemine benzese de oradakinden çok daha hayati bir öneme sahip bu ekran. Çünkü ajanlarınız siz komut vermediğiniz sürece çatışmak dışında bir şey yapmıyor.

Oyunda bu farklı oynanış yapısının yarattığı kendine has bir gerilim hissi var ki işte onu çok sevdim. Bu gerilimi sağlayan en önemli tasarım kararlarından birisi de space tuşuna bastığımızda oyunun tamamen durmaması, yalnızca yavaşlaması. Sürekli diken üstünde olmamız sağlanmış. Bir süre sonra savaş alanında kendinize uygun bir strateji belirleyip ilerliyorsunuz ama çok da rahatlamanızı önermem. Mesela bir çatışmada ajanları

Retro-Fütürizm

Retro-fütürizm adından da anlaşılacağı üzere retro tarz ile fütüristik teknolojilerin birleştirildiği bir akım. Steampunk, dieselpunk gibi türlerin retro-fütürizmin alt dalları olduğu söylenebilir. Genel olarak iki şekilde kullanılıyor: geçmişten görüldüğü şekliyle gelecek ve gelecekten görüldüğü şekliyle geçmiş. İlk kullanım şeklini 60'lardan önce yaşamış sanatçıların çizdikleri gelecek portreleri olarak özetleyebiliriz (Jules Verne romanları gibi). İkinci kullanım şeklinde ise retro hissiyata sahip bir kurgu yaratılır ve üzerine fütüristik teknolojiler eklenir (The Bureau gibi). Bu ikinci kategoriden birkaç örneğe değinmek gerekirse:



Fallout
Fallout dendiğinde ilk akla gelen tür post-apokaliptik olsa da eski kafa caz müziklerin, retro tasarıma sahip bilgisayarların, afişlerin ve tabii Vault Boy'un bir retro-fütüristik atmosfer yarattığı da yadsınamaz.



BioShock
1940'larda kurulan Rapture şehrinde o dönem popüler olan Art Deco akımı yoğun olarak kullanılmıştı. Ve tabii dünyadaki üstün zekâlı kişilerin çoğu orada toplandığından dolayı Rapture'da teknoloji çok hızlı ilerlemişti.



Mars Attacks!
Geçmişin retro hissini fütüristik teknolojilerle birleştirmek yerine geçmişte tasarlanmış fütüristik teknolojilerin retro hissini modern zamanlarla birleştirmeyi seçmişti Tim Burton.



Stubb the Zombie
1930'larda beyin yiyerek karnını doyurmaya çalışan bir zombi olduğumuz oyunda uçan arabalar ve robotlar günlük hayatın bir parçası idi.



Far Cry 3: Blood Dragon
80'ler ne acayipti ya. Gözlerinden lazer çıkan kan ejderhaları, siber köpekler, neon yılanlar falan.



Sky Captain and the World of Tomorrow
Jude Law'un başrollerinde olduğu 2004 yapımı filmin totalde ne kadar başarılı olduğu tartışılır ama tasarımlarından çekim tekniklerine, retro-fütürizmi müthiş bir şekilde yansıttığı kesin.



Blade Runner
1940'ların popüler film türü film-noir havasını fütüristik bir dünyaya taşıyan Blade Runner bu yönüyle klasik bir distopya olmasının yanı sıra başarılı da bir retro-fütüristik filmdi.



Rocketeer
1930'larda gizemli bir jetpack bulan ve bunu kullanmaya başlayan bir karakter. Kendisine filmden çizgi romana birçok alanda rastlayabiliyoruz. Oyunlarda da Rocketeer'a bolca gönderme bulunur.

60'lar Modası



60'ların özellikle ilk yarısı moda konusunda insanlık tarihinin en kaotik ve en fazla şeyin değiştiği yıllarıdır. Amerika'da bikiniler, alçak topuklu diz altı çizmeler ve PVC elbiseler kadınların hayatına ilk kez bu dönemde girdi. Erkeklerin giyim ve saç tarzını ise daha çok The Beatles belirliyordu. Elbette hippi hareketinin etkileri de inanılmaz büyüktü ve son derece kaotik giyim tarzları görmek olağanüstü bir durum değildi. Ve tabii onyıllardır pek fazla değişmeyen giyim ve saç stillerinden kopamayan insanlar da pek azınlıkta sayılmazdı. Devlet kuruluşlarının bu tip akımlardan en son etkilenen yerler olduğunu ve XCOM'un da neticede bir devlet kuruluşu olduğunu düşünürsek oradaki bütün karakterlerin klasik tarzda giyinmelerini ve bol jöle kullanmalarını doğal karşılamak gerek.

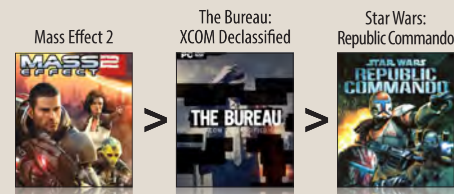

İçmeyin şu zıkkımı, hep devletin malına zarar...

korunaklı yerlerdeki siperlere göndermişim ve grubun yeteneklerini efektif bir şekilde kullanıyorum. Durum iyi yani. Sonra sırtına jet-pack takmış 3 metrelik bir Elite Muton gelip karşı taraftaki yerini aldı. Dedim "sıkıntı yok, hallederiz". Ben zannettim ki o jet-pack sırf savaş alanına geliş animasyonu için konmuş. Sonra bu arkadaş bir sıçradı, benim savunma hattımın ortasına bir indi, ne taret kaldı, ne formasyon kaldı, dağıldım gittim sağ olsun.

Oyunun görev kısmı dışında bir de XCOM üssünde dolaştığımız kısımlar var. Burada ufak tefek görevler yapmanın yanı sıra, yeni ajanlar yetiştirebiliyor, onları küçük görevlere yolluyor, yeteneklerini geliştiriyor, silah-teçhizat seçiyor, diğer karakterlerle kaynatıyoruz. Dediğim gibi diyaloglar çok güzel ama keşke senaryonun akışına da bir etkileri olsaymış. Diyaloglara girmek dışında geniş XCOM üssünde gezmek biraz sıkıcı bir iş doğrusu.

MERHABA DÜNYALI, BİZ SENİ YİYCEZ

Yazının burasında müsaadenizle oyun medyasına doğru biraz çemkirmek istiyorum. Şimdi *The Bureau*'nun irili ufaklı bazı sıkıntıları var, kabul. Ama arkadaş, bu oyun genel olarak güzel bir oyun. Hadi ben yanlış değerlendiriyorum, duygusal davranıyorum vs. Başkaları 75 versin, 70 versin. Ama oyunun dünya not ortalamaları 60'larda sürünüyor yahu! 45 veren var! 45 ne lan!?



Oynanamayan oyunlara verilir 45! Neden yani? Neden? Ben söyleyeyim neden olduğunu!

Beklenen, hit bir oyun mükemmel değil de yalnızca "iyi" olduğu zaman sanırım adamlar şöyle düşünüyor; "Bu şimdi Ubisoft'un / Activision'ın / EA'in oyunu. Biz buna düşük not verirsek bu firmaların takipçileri tepemize çöker. Bir sürü de okuyucu kaybetmiş oluruz. Biz en iyisi 80 küsuru dayayalım" ("firmalar kızar" diye bir düşünceye sahip olmadıklarını varsayacak kadar iyimserim aslında).

Sonra arkaya dönüp bir bakıyorlar, bütün hit oyunlara yüksek puan vermişler ve notlar anlamını kaybetmiş. Ne yapmaları lazım? Tabii ki arkasında dev dağıtıcılar olmayan gariban bir hit oyun bulup onu ezecekler. Sonra diyebilecekler ki "biz bütün beklenen oyunlara hayvan gibi puan vermiyoruz, bir duruşumuz var, objektifiz, bakın *The Bureau*'ya kaç verdik!" Sıkıysa verseydiniz o puanları *Assassin's Creed: Revelations*'a. Sıkıysa beğenmeseydiniz *Call of Duty*'lerin bir tanesini. Of neyse, bu kadar negatiflik yeter.

Sözün özü *The Bureau* farklı bir oyun. İlk başta garipseyeceksiniz. Aksiyona girmek istediğinizde taktik yapmak zorunda kalmak, taktik yapmaya çalışırken aksiyona girmek zorunda kalmak sizi gerecek. Ben bu gerilimi iyi bir şey olarak gördüm ama bunun bütün oyuncular için aynı olacağı garantisini de veremem. Ve evet, *The Bureau* mükemmelikten de uzak bir oyun. Ama yeni şeyler denemekten çekinmeyen aksiyon severler bir göz atmalıdır derim. Soğuk Savaş döneminde yaşayan şık bir ajan olup uzaylı kesme fırsatını daha kaç kez bulacağız ki şu hayatta?

THE BUREAU İLK BAŞTA GARİPSEYECEĞİNİZ FARKLI BİR OYUN

Ajan Sınıfları

Oyunda, Carter'ın kendisini de sayarsak, 5 ajan sınıfı var:

Carter: İyileştirme özelliği yalnızca Carter'da var. Onu zaten bolca kullanacaksınız. Mind control'ü karşıdaki en güçlü düşman üzerinde kullanın. Lift özelliği de çok faydalı. Drone ve blob'ları zorlu savaşlarda çekinmeden ortaya atıverin, takılsınlar.

Engineer: Turret dikme özelliği oldukça işe yarıyor. Ayrıca mayın da döşeyebiliyor ama mayınları el bombasıymış gibi de kullanabilirsiniz, güzel oluyor.

Commando: En çok işe yarayan sınıf. Taunt özelliğiyle tipini beğenmediğiniz düşmanı siperden çıkarın ve harcayın. Taunt candır. Pulse Wave başta olmak üzere diğer yetenekleri de iş görüyor.

Support: Bu da en az işe yarayanı. İyileştiremeyen support mu olur? Buff'ı ve zırh/kalkan hasarları işe yarayabilse de diğer sınıflara tercih etmem.

Recon: Hasar manyağı. Görünmez olarak düşmana yaklaşabilir ya da hologram yaratıp onları sırtından vurabilirsiniz.



Sağlık basmak için güzel bir zaman sanki

→ **Tür:** Taktik-Aksiyon → **Yapım:** 2K Marin → **Dağıtım:** 2K Games / Aral → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 135 TL → **Dijital İndirme:** 96 TL (Playstore)
→ **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** xcom.wikia.com

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Retro-fütüristik atmosfer
- ✓ Gerilimli çatışmalar ✓ Diyaloglar ✓ Seslendirme
- ✗ Senaryodaki mantık hataları
- ✗ XCOM üssünde dolaşmak sıkıcı

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Aksiyon oyunlarını seviyor ve de "farklı" bir şeyler arıyorsanız...

8,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



SOKAKLARDAN YILDIZLARA -ALİ SEZGİN

NEREDE OLDUĞU FARK ETMEZ, iki taraf karşılaştığında hep zayıf olanın kazanmasını, zoru başarmasını isterim ben. Saints Row ilk çıktığında en büyük avantajı piyasada benzer tarzda hiçbir oyun olmamasıydı. Düşünsenize, millet yepyeni Xbox'ını almış, teknolojinin neler yapabileceğini görmek istiyor ve karşılarında Saints Row... Şahsen Saints Row'dan fazlasıyla keyif almıştım. En azından Xbox neymiş görmek için misafirliğe gelen arkadaşlarıma gösterecek bir açık dünya oyunum olmuştu. Şu an baktığımdaysa oyunun ciddi kusurları olduğunu daha iyi görüyorum.

Rahmetli THQ'nun batışı ve ardı ardına yaptığı hatalar zinciri de bu noktada başladı. Saints Row 2, doğrudan GTA 4'e rakip olmak üzere çıkarıldı. GTA'nın sosyal içeriklerine laf atan, Stillwater şehrini çılgınlıklarla dolduran bu oyun, artık Saints çetesinin o samimi yükseliş macerasını değil dünyanın kafayı yediğini anlatıyordu. Oyunun PC ve PS3 sürümünün oldukça sorunlu olması ve oyuncuyu bağlayan bir senaryoya sahip olmaması da, tahmin edersiniz ki oyunculardan pek hoş tepkiler almamıştı.

Bu noktada zayıf tarafın mücadelesi çoktan kafamda yerini bir devle kapışan bir delinin görüntüsüne bırakmıştı. Deli artık devi devirmek istemiyordu. Ağzı burnu kırıldıktan sonra toplanan kalabalıktan birkaç kişinin ona biraz yemek ve giyecek vermesi için absürtlükler yapmayı tercih ediyordu. Saints Row, Company of Heroes'u saymazsak THQ'nun en yüksek bütçeli projesiydi ve ikinci oyunla beraber oyuncuların güvenini ciddi anlamda kaybetmişti. Sanırım Saints Row the Third'ün pek çok yönden GTA 4'ten daha başarılı ve sürükleyici olmasına rağmen satış rakamlarının yerlerde sürünmesinin nedeni budur. Artık batma tehlikesiyle karşı karşıya gelen THQ'nun son umudu oyunu halen oynayan sadık oyuncuların indirilebilir içeriklerin hazırlanmasıydı. Stillwater'ın uzaylılar



Nolan North için kadın ve erkek seçeneklerinin ötesinde ayrı bir kategori olmasını özellikle takdir ettim.

tarafından işgal edildiği yeni içerik duyurulduktan kısa süre sonraysa THQ topu attı.

NEYDİM DEĞİL, NE OLACAĞIM DEMELİ

Bunları size anlattım çünkü az önce bahsettiğim o asla yayınlanamayan "uzaylı paketini" şu an ben oynuyorum. Hatta adına Saints Row 4 demişler, bir de üstüne tam oyun parası alıyorlar. Bu konuda daha söyleyeceklerim var ama önce biraz oyunun kendisinden bahsetmek daha doğru olur. Üçüncü oyunun sonunda sadece güzellikler şehri Stillwater'ı değil, Amerika'yı da kurtaran çete lideri olarak, yeni oyunda kendimizi Amerikan başkanı olarak buluyoruz. Saints'in bir çete olarak nasıl çalıştığını az çok biliyorsunuz. Sonuçta bu adamların çoğu, kafası psikopatlığa çalışan iyi kalpli suçlular. Beyaz Saray'da da ister istemez böyle bir hava hakim oluyor. Uyandığı gün kansere mi yoksa dünyadaki açlığa mı son vereceğine karar vermek gibi zor kararlarla uğraşan Başkan olarak, sıkıcı iş günümüz Zinyak ve uzaylı işgal güçlerinin oyuna dalışıyla birlikte bir anda değişiveriyor. Normalde olsa on kaplan gücünde olan Saint'ler hazırlıksız yakalandıklarından olsa gerek, Amerika bir anda düşüveriyor ve kendimizi Matrix-vari bir dünyada hapsolmuş olarak buluyoruz.

Saints Row 4'te gözlerimizi sanal Stillwater'da açıyoruz. İnsanlar uzaylılarla iç içe yaşarken işgali tamamen kabullenmişler. Hatta arasıra binaların ve insanların matrix-vari statikler görülmesinden işkillenmeden öylece takılıyorlar. Karakterimizinse bir şeylerin yolunda gitmediğini anlaması uzun sürmüyor ve sisteme giriş yapan Kenzie ile birlikte hem sanal dünyayı ele geçirmeyi hem de oradan kaçıp dünyaya dönebilmeyi hedefliyoruz. Eğer Saints Row 3'ü oynadıysanız, birkaç küçük efekt ve her yere eklenen Zinyak propagandaları dışında dünya bir önceki oyunun birebir aynısı. Aynı sokaklar, aynı araçlar ve elbette ki aynı kostümler. Karakter yaratırken bile insan ister istemez o hayal kırıklığını yaşıyor. Yeni seçenekler o kadar sınırlı ki, sırf oyuncular duruma kızıp dava açmasın diye oyuna eklendiklerini düşündüğüm oldu.

O veya bu şekilde karakterimi oluşturup, oyuna adım attığımdaysa, Saints Row'u neden GTA'dan daha çok sevdiğimi bir kez daha hatırladım. Gerçekten bir zamanlar reklamlarında söylendiği gibi yok kuzenini bakkala götür, yok efendim neymiş nişan almak için siper al, saklan, bekle gibi kasıntı dertler yok. Ben açık dünyada ortalığı birbirine katarak eğlenmek istiyorum, bu seri kalitesi ne kadar düşerse düşsün bunu hep bana sundu. İnanın oyunun bir öncekine çok benzemesi, şehrin sokakların aynı olması, bütün o karakter gelişimini baştan yapacak olmam, çetemi ve sokakları tekrar kazanmam gerekeceği o kadar da canımı sıkmıyordu artık. Avucumun içi gibi bildiğim açık bir dünya ve onu işgal etmiş uzaylılar varken, bu oyun ne kadar kötü olabilirdi ki?

SÜPER ÜLKENİN SÜPER KAHRAMANI

Süper güçler her ne kadar kağıt üzerinde süper olsalar da aslında bütün oyunu bitiriyorlar. Şöyle düşünün; biraz da üçüncü oyunun sayesinde yarış oyunlarını kıskandıracak kadar araç modifikasyonunun olduğu, sayısız farklı aracın olduğu oyunda bir daha asla herhangi bir arabaya veya benzeri araca ihtiyaç duymuyorsunuz. Ya zamanında toplamak için saatlerinizi ayırdığınız çete üyeleri ve tek telefonunuzda yanınızda biten diğer kahramanlar? Onlara da gerek yok zira süper güçlü uzaylılar ve ağır ateşli silahlara karşı üç saniye bile ayakta kalamıyorlar. Eski yıkıp yakma görevlerinin çoğu da artık çok kolay. Zira tek elinizde ateş topları fırlatabilmek veya zihin gücüyle bir tankı yerinden kaldırabilme gibi abartılı özelliklere sahipken, gerçekten roket atara ihtiyaç duyacağınızı düşünüyor musunuz?

Neyse ki bu yeni özelliklere uygun olarak, çok sayıda yeni görev de mevcut. Genkie'nin süper güçlere uygun hazırlanmış görevlerinin yanı sıra, silah kullanmanın yasak olduğu ve Saints Row'un ünlü simalarına karşı savaşılan dövüş arenası da bunlardan bazıları. Açık dünyanın kotaramadığı, Saints Row the Third'ün içeriğinin yetersiz kaldığı yerlerdeyse oyunun senaryosu devreye giriyor ki bu da oyunu 40 dolarlık görev paketi olmaktan kurtaran ana element olmuş. Biraz Matrix biraz Mass Effect'imsi bir hava var oyunda. Oynarken hiçbir şekilde bundan rahatsız olmadım. Yine de şu saçma çeteyi dünyayı kurtarmaya çalışırken görüp, uzay gemilerinden "simulasyona" girip çıkarken görmek de garip olmuş açıkçası.

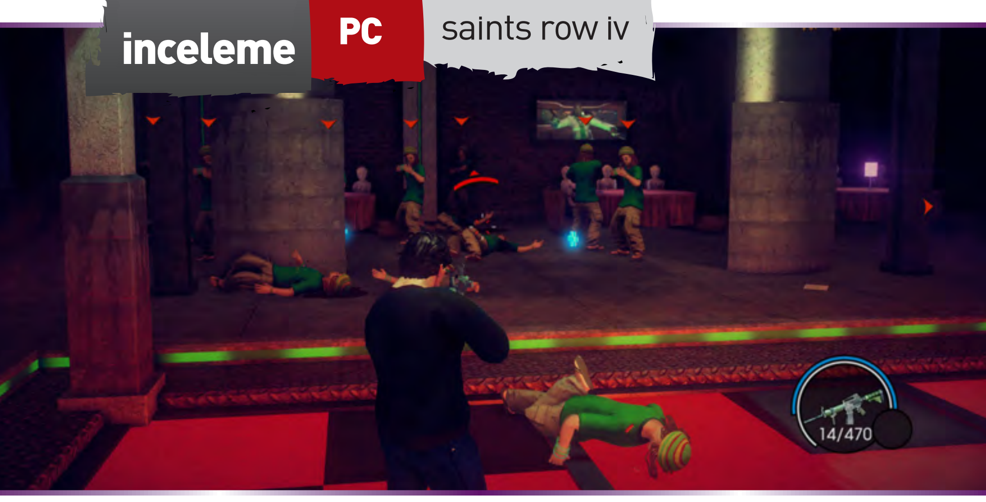
Gariplikler burada da kalmıyor, oyun özellikle romantizm ve seçenekler konusunda açıkca Mass Effect'den de bir şeyler öğrenmeyi ihmal etmemiş. Zinyak'ın esiri olmuş, çete üyelerini kurtardıkça onlara has öykü görevlerini ve sundukları özellikleri almak mümkün oluyor. Tek telefonunuzla yanınızda olacak çete üyelerinin de süper güçlere sahip olmasını istiyorsanız sadakat görevlerini

>>



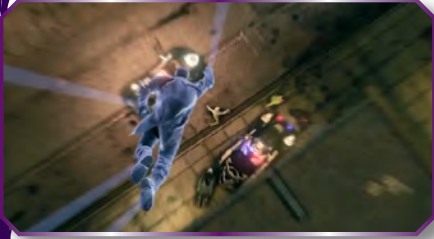


Mass Effect değil Saints Row. Çeteleşmenin gücü uzay yolculuğunu bile mümkün kılıyor.



SÜPER OYUNA SÜPER GÜÇLER

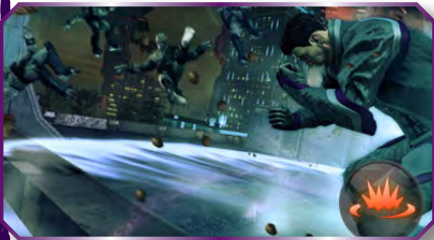
Saints Row 4'ün şüphesiz en etkileyici yanı sunduğu süper güçler. Uzaylılarla savaşan bir başkan olabilirsiniz, ama bunu yanlış yeteneklere puan vererek yapıyorsanız gereksiz yere hem zorlanacak hem de yavaşlayacaksınız. Sizler için bu notkada, hem yetenekleri derledik hem de onlarla neler yapmanız gerektiğini sıraladık.



Süper Hız

Oyunun hemen başında elde edeceğiniz süper hız gücü, neredeyse tek başına bütün oyunun oynanışını değiştirmeye yetiyor. Bu yeteneği biraz daha güçlendirdikten sonra bir daha araç kullanmaya ihtiyaç duymayacağınız gibi aynı zamanda duvarlarda da koşabilmeniz sayesinde koca binaların tepesine saniyeler içinde çıkmak mümkün oluyor.

Hızın, çatışma esnasında da ciddi avantajları var. Ağır ateş altında kalırsanız en yakın köşeye kaçmak veya düşmanların arasına dalıp birini kapar kapmaz yere çalmak gibi eşsiz seçeneklere sahip oluyorsunuz. Ancak hızın asıl getirisi zıplama özelliğiyle birlikte geliyor.



Süper Zıplama

Çizgi romanlarla ilgiliyseniz Superman'in uçmayı öğrenmeden önce nasıl yol aldığını az çok hatırlarsınız. Önce koşarak hızlanır, ve ardından sıçrayabildiği kadar uzağa atlardı. Saints Row'da da durum çok farklı değil. Binalara tırmanma işini çözdükten sonra Stillwater'da hedefleriniz arasında ilerlemek o kadar da dert olmayacak.

Zıplama özelliği seviye ve verilen puanlara bağlı olarak havada süzülme ve ileri atlayışlar gerçekleştirmek mümkün. Ayrıca daha sonra gelen çakılma gücü sayesinde kalabalık grupları halletmek oldukça kolaylaşıyor.

Işın

Türkçeye ışın olarak çevirmeme rağmen bu özellik geliştirilebilir elementleriyle oyuncuya farklı seçenekler sunuyor. Üzerinize son hız gelen bir aracı dondurabilir, kalabalık düşman gruplarını yakabilir veya doğrudan kodu bozan ışınlarla uzaylıları programdan tamamen silmeniz de mümkün.

Telekinesis

Başta anlamsız gelse de uzaylılar güçlendikçe, bu süper güç oyunun en önemli elementlerinden biri haline geliyor. Bir aracı ateşe verip fırlatmak veya güçlü uzaylıların fırlattığı objeleri havada yakalamak yalnızca telekinesis ile mümkün oluyor. Ayrıca iki kişi oynarken bir oyuncuyu alıp uzak noktalara fırlatmak da özellikle platform bulmacaları için akıllıca bir çözüm sayılabilir.

Stomp

Stomp, özünde oldukça basit ama mantıklı bir güç sayılır. Süper gücünüzle yere öyle sert vuruyorsunuz ki çevrenizde ne varsa hasar görüp havaya fırlıyor. Taş ve safi güç gibi değişik elementlerle birleştiğinde farklı sonuçlar elde edeibliyorsunuz.



Enerji Kalkanı

Geç kavuşup, çabuk ayrılmak zorunda kaldığım bu sevgili kalkan, oyunun sonlarına doğru artık Başkan'ın iyice güçlenip, fazla bir şeyi umursamadığı bir noktada geliyor. Dolayısıyla bu özelliğe puan ve yetenek harcamanın pek manası yok. Yine de kalabalık grupların içine rahatlıkla dalabilmek ve gönderilen ışınları geri yansıtabilmesiyle işlevselliğini koruyor.

Air Stomp

Yere vurma yeteneğinin havadan yapılan hali. Yine kalabalık gruplara karşı etkili ancak bu sefer, size yakın olmayan gruplara hasar almadan yaklaşmanızı mümkün kılan oldukça hoş özellikleri var. Oyunun en keyifli yeteneklerinden biri olduğunu belirtmem gerekiyor.



>> tamamlanmanız gerekiyor. Saints Row 4'de çeşitli nedenlerden dolayı dünyaya dönemediğiniz için sanal Stillwater ve uzay geminiz arasında gidip gelmek durumundasınız. Neyse ki ME'de olduğu gibi bir yandan dünyayı kurtarmak üzere zamana karşı yarışırken, diğer yandan da gemideki akvaryuma balık arama gibi alakasız görevler yok.

Stillwater'ın üçüncü oyundaki halinin neredeyse aynısı olduğunu belirtmiştim. Yine de sanal da olsa uzaylı kontrolünde olmasının oyuna etkileri var tabii. Öncelikle artık ortada rakip çete diye bir şey yok, bölge ele geçirmek istiyorsanız uzaylı jeneratörlerin olduğu flashpointleri yaratıklardan temizlemeniz gerekiyor. Polisin süper hızla koşabilen, tek yumrukta hasmını kilometrelerce uzağa fırlatan, telekineziye sahip bir Amerikan başkanını durduramayacağını az çok tahmin etmişsinizdir. Zinyak'ın saldırı güçleri devreye girip yeri geldiğinde fazlasıyla canınızı yakabiliyorlar. Ortalığı öylesine dağıtmak istiyorsanız sorun yok, zira olay yerinden süper hızla kaçıp etrafta gezen altın renkli (ve oldukça hızlı) kontrol küresini yakalayıp patlatmak alarmların iptal edilmesini sağlıyor. Ancak belirli bir bölgede düşman avlıyorsanız, ve o bölgeden çıkmamanız gerekiyorsa biraz seri ve hızlı hareket etmelisiniz. Topu yakalamak için alanı terk edemediğiniz için, fazla oyalanırsanız sayıları ve silah güçleri her geçen saniye artan düşman dalgalarıyla uğraşmanız gerekiyor.

Crackdown serisini oynadınız mı? Süper güçleri açık dünya içinde en iyi kullanan oyunlardan biridir kendisi. Bunu başarmasının sırrı da, oyuncunun eline sadece şeker değil, bu şekeri farklı şekillerde yiyebileceği yerler ve buna uygun ödüller vermesidir. Saints Row 4'de aynı mantık uygulanmış. Çatılara, çıkılması zor noktalara yerleştirilen kod parçalarını kullanarak oyun içi paradan bağımsız olarak süper güçlerinizi geliştiriyorsunuz. Bu kod parçalarının bazıları son derece kolay noktalardalar. Sadece komşu evin çatısına zıplamanız gereken veya duvara gömülü kodlara buz topu fırlatarak alabileceğiniz basit noktalar var. Bunların yanı sıra oyunda adı verici olarak geçmesine rağmen, platform kulesi olarak çevirmenin daha uygun olduğunu düşündüğüm daha eğlenceli noktalar da var. Buradaki platform engellerini aşıp tepeye ulaşabilirseniz bir seferde rahatlıkla 25-30 veri parçası toplayabiliyorsunuz ki bu özellikle oyunun başında, karakterinizin




Beyaz Saray, Azizlerin kontrolü ele almasının ardından az biraz değişim geçirmiş sanki

AMERİKA DÜŞÜVERİYOR VE KENDİMİZİ MATRIX-VARİ BİR DÜNYADA BULUYORUZ

ciddi anlamda güçlenmesi anlamına geliyor.

Şehir içinde de bolca şunu yık, bunu patlat, ödüllü yan oyunlar ve görevler var ancak ödülleri sadece para ve deneyim puanları olduğundan bunları yapmanın pek mantığı yok. Sağlığınızı ve dayanlıklılığınızı arttırdıktan sonra bir daha herhangi bir parasal geliştirmeye ihtiyaç duymayacaksınız. Bir süre sonra arabaya binmek oyunu yavaşlattığı için zaten buna gerek olmuyor, çünkü çok daha hızlı koşuyor, zıplıyor ve uçuyorsunuz. Otomobil modifikasyonları üçüncü oyunun aynısı olduğu gibi, gerekli de değiller artık. Kostümdür, dövmedir gibi kozmetik ürünlerin eskiden olduğu üzere deneyim puanınıza katkısı da yok. Dolayısıyla oyunda bulunan ama etkisiz veya işlevsiz kalan çok fazla mekanik var. Bunun iyi mi yoksa kötü mü olduğu biraz da size bakıyor. Şahsen ben, belki bir hafta sonra oynamayacağım bir oyunda yaptığım her şeyin karakterimi geliştirmesini veya bana puan vermesini o kadar da umursamıyorum. Oyun zaten, sağa sola bulaşmak istemeyen oyuncular ana hikayeyi devam ettirip oyunu bitirsin diye biraz fazla kolay yapılmış. Bir de bunun üstüne süper güçlerin dengesizliği gelince hemen hemen hiçbir şey yapmadan sadece süper güçlere puan vererek rahatlıkla Saints Row 4'ün sonunu görebilirsiniz.

Crackdown > Saints Row 4 > Saints Row 3



TURŞUNUN SUYUNUN SUYU

Bütün bu saydığım bilgilerin ışığında Saints Row 4'e iki farklı gözle bakmak gerektiğini düşünüyorum. Bunlardan ilki üçüncü oyunu oynamamış, saf ve temiz oyuncuların bakış açısı ki, bu kitle kesinlikle diğerlerinden daha şanslı durumda. Eski oyunda olan içeriklerin tamamına ek olarak, yeni güçler ve bölümlerin tamamını temizlemek neredeyse aylarınızı alabilir. Öte yandan benim gibi Saints Row the Third'ü oynayıp suyunu çıkarmış kitleye dahilseniz, gerçekten güzel işlenmiş ana hikâye dışında şehirde yapacak öyle fazla sıradışı bir şey olmadığını göreceksiniz. Saints Row'un ilk oyununun ardından ikinciye geçiş muazzamdı, üçüncü oyun da hem görsel hem deneyimsel olarak oldukça ciddi farklar sunuyordu. Bu oyundaysa ne yazık ki ek paket olmak üzere hazırlanmışken, son anda kendini oyun olarak bulmuş bir yapım var. Sunduğu gerçekten sağlam ve etkileyici elementler var ama bunların bazıları alelacele eklenmiş, bazılarınınsa oyundaki diğer özellik ve yetenekleri nasıl etkileyeceği hiç düşünülmemiş.

İşin aslı, şimdiye kadar hiçbir oyuna not verirken Saints Row 4'de olduğu kadar zorlanmamıştım. Hayal kırıklığına uğradım uğramasına ama yine de eğlendim. Sanırım beni mutsuz eden ana sorun, üzerinde biraz daha uğraşılsa gerçekten çok ama çok sağlam bir oyun olacakken ucuza kaçılıp eski pastanın üzerine yeni krema eklenmesi olmuş. Özünde kötü bir oyun değil, hatta son dönemdeki kuraklığı düşünürsek bana oldukça iyi geldiğini bile söyleyebilirim. Yine de öyle sizi yataklara düşüren "oyun oynamak için ölüyorum" hastalığına yakalanmadıysanız bir ay daha bekleyip GTA 5'e kadar sabretmek, dürüst olmak gerekirse bana daha mantıklı geliyor.



Hemen hemen her yerde bu küçük data parçalarından var. İleride güçlerinizi bunlarla geliştiriyorsunuz, aman kaçırmayın.



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Muhteşem seslendirmeler
- ✓ Kaliteli müzikler ara sahneler
- ✓ İyi ve sürükleyici hikâye
- ✗ Hikâye dışı içerik o kadar sarmıyor
- ✗ Süper güçler dengesizlik yaratıyor

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Lüks bir restorana girip bedava hamburgerden başka bir şey bulamamak gibi. Kötü de değil, iyi de.

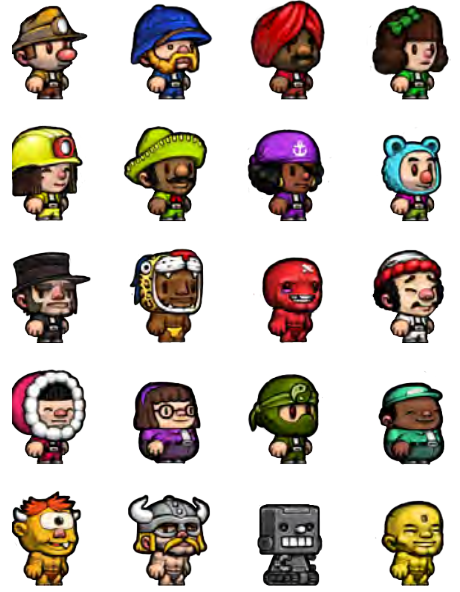
7,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Voilition → **Dağıtım:** Deep Silver → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 96 TL (Playstore)
→ **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** saintsrow.wikia.com

BEŞ DAKİKADA DEĞİŞİR BÜTÜN İŞLER -BERKAN CESUR

SPELUNKY



Şu sevimli tiplerin ardında derin bir ima var deseler hayatta inanmazdım ama...

ŞU ÇİRKİN GERÇEĞİ HEPİMİZ YAŞAMIŞIZDIR; güzelim bir kıza/yakışıklı bir oğlana aşık oluruz. Gidişat lehimize değildir ama aleyhimizde de olmaz. Uzun bir süre "oldurmak" için çabalarız. Sürekli olarak yeni taktikler, yeni planlar kurarız. Bu seferki hareketimizin onu gerçekten bize kazandıracağını hayal eder, belirsizliğin tatlı çekiciliğiyle kör olmuş gözlerimizin gösterdiğine inanırız. Günler, belki aylar bilinmezlik içinde geçer. Sonu ne olur? Yine olmaz, yine olmaz! Daha da kötüsü çirkin bir adam/gudubet bir kadın gelir, ustaca bir hamle ile bizim tüm çabamıza küfredercesine onu beş dakikada tavlar, pırpır ederken canlanır, ellerimiz bomboş kalır.

Az önce size Umay Umay'sal bir evrende *Spelunky*'nin tanımını yaptım da haberiniz yok. Bu oyun hem çok zor hem çok kolay. Ustaca bir elde bir sonraki bölümü düşünene kadar pat diye bitebilir, şanssız bir elde kâbusa dönüp sürekli bir başarısızlık döngüsüne dönebilir. Bu oyun hem hastalık hem sağlık.

Bu incelemede klasik bir gidişat izlemeyeceğim. Zaten üç-beş tuş kombinasyonuyla oynanan bu oyunun basit 2D platform görüntüsünü irdeleyip de göz doktorunuzun rolünü üstlenmeye de hiç niyetim yok. Ama bir oyunun hem 10 dakikada hem de 20 saatte bitirilebileceğinden bahsedeceğim. Ya da gördüğünüz şeyleri bir daha görme şansınızın olmadığı alternatif bir evrenden mesela. Bir daha yakalanamayan şanslar için ne kadar üzülebileceğinizi de. *Spelunky*'nin sevimli görsellerinin ardındaki derin imayı da boş geçmemeliyim. Hayat o imaları yakalayınca güzel.



HD DEDİĞİN BÖYLE OLUR

Spelunky aslen 2008 yılında yayınlanmış ücretsiz bir oyun. Zamanla, forumlarda konuşula konuşula en önemli indie'lerden biri olarak adı geçmeye başlayan oyunu ilk açtığım zamanı hatırlıyorum da, "ya atari oyunu oynayacaksak, Atari oynarız" deyip kapatmıştım. Sonrasında yine dergiye hazırladığım bir dosya konusunda işlemek üzere oyunu açmış ve başından kalkamamıştım. Öyle şanslıyım ki, bunun üzerinden bir yıl geçmemesine rağmen oyunun HD versiyonu önce Xbox'a sonrasında da PC ve PlayStation'a çıktı. HD dediysem, gerçek bir HD'den bahsediyorum, akıllar *Age of Empires*'ın, "accık suyun görüntüsünü parlatalım da yüksek çözünürlük diye yayınlayalım" dingilliğine gitmesin. Açık ara gördüğüm en iyi HD'leştirme olabilir bu oyunun yeni sürümü.

BİLİNMEZLİĞİN ÇEKİCİLİĞİ

Oyunun dört bölümden oluşan tüm zindanları rastgele oluşturuluyor. Öldüğünüzde ise zindanın en başına ve yenilenmiş haline gittiğiniz için hiçbir zaman aynı koridoru tekrar geçmiyorsunuz. Yapacağınız şey bölüme alışmak değil, kontrollerin bir parçanız gibi olmasını sağlamak. Çünkü siz her öldüğünüzde prensesi kurtardığınız duvar, zindanın apayrı bir köşesinde, altınları çaldığınız sandık da elinizin dibinde olabilir. Ya da tam tersi. Bir an bile gevşemelisiniz çünkü "hah bu sefer oldu!" derken yapacağınız tek bir hata sizi bambaşka koşullarla baş başa bırakacak. Ne alışkanlık, ne de hatıralar var yanınızda. Siz yepyeni bir maceracı, hayat bambaşka bir macera olacak.

Spelunky'nin zorluğundan usanıp bir noktada pes edeceksiniz, ama bırakmış olmayacaksınız, bir gece tekrar girecek aklınıza. "O bölümü geçmeliyim!" fikri sapkın bir tutkuya dönüşecek. Çünkü merak edeceksiniz. Bu tam olarak hayatta aradığım tadı ve başıma gelenleri hatırlatıyor bana. Bir oyun bilinmezliğin çekiciliğini anca bu kadar iyi yakalayabilir.

Diyelim çok iyi oynadınız, şansınız da yaver gitti ve oyun çabucak bitti. Hiç dert etmeyin. *Spelunky* üç arkadaşınızla co-op eğlencenin yanında, bir de "daily challenge" başlığıyla 24 saatte bir değişen maceralar sunuyor. Bu macera da hikâye bölümü kadar eğlenceli ve zorlu. E daha ne?

Karşımda neresinden puan kırsam diye düşündüğüm çok başarılı bir yeniden yapım var. Bağımsızların bağımlılık yaptığı, AAA oyunların FFF'e doğru gittiği bir dönemdeyiz. Ama 10 vermeyi ego sorunu yapan hocaların yerinde olmayı her zaman istemişimdir. İşte bana fırsat; sana puanım 9.7 *Spelunky*.



Spelunky'nin HD'leştirme konusunda ünlü yapımcılara vereceği güzel bir ders var.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ "İçerik zenginliği"nin sözlük anlamı
- ✓ Zorluk ve eğlence dengesi çok iyi tutturulmuş
- ✓ Basit bir oynanış ile nasıl iyi bir oyun çıkarılabilir sorusunun cevabı
- ✗ Oyundaki öpücük sesi :(

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

Zaman ancak bu kadar güzel öldürülebilir, bir yapım ancak bu kadar iyi "yeniden" yapılabilir

9,7

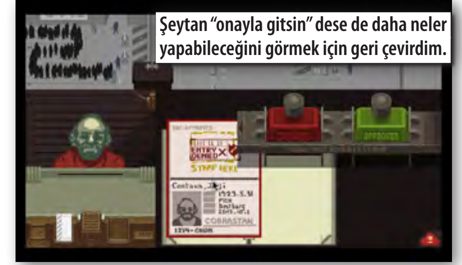
Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Roguelike → **Yapım:** Mossmouth → **Sistem:** Ekonomik → **Dijital İndirme:** 15$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** Yok
→ **Dahası İçin:** www.spelunkyworld.com



"HALLEDERİZ, GÜMRÜKTE TANIDIK VAR." -ESER GÜVEN


Benim gibi kaçın kurası adam yer mi o harf hatasını?


Şeytan "onayla gitsin" dese de daha neler yapabileceğini görmek için geri çevirdim.

1. GÜN

İşçi piyangosu bana vurdu, artık Arstotzka'nın Grestin sınırı benden sorulur. Görevim geçiş yapmak isteyenlerin belgelerini kontrol etmek. Kulağa son derece basit bir iş gibi geliyor, altından kalkabileceğime eminim. Karım, oğlum, kaynanam ve amcam çok basit bir eve taşındık. Rahat rahat öderim ben buranın kirasını. Bugün yalnızca Arstotzka vatandaşlarının sınırdan geçmesine izin veriyor, yabancıları gerisin geri yolluyorum. Tabii buna sinirlenenler de çıkıyor ama dur bakalım.

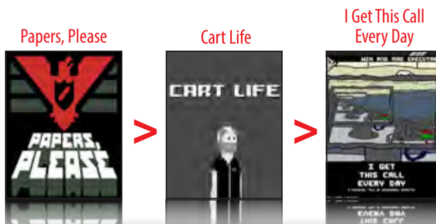
2. GÜN

Sınır kapısı yabancılara da açıldı. Artık pasaportlara daha dikkat etmeliyim çünkü süresi geçmiş pasaportla girmeye çalışan birini enseledim. Günlük yevmiyem doğru onaylayıp geri çevirdiğim pasaport başına hesaplanıyor, bu yüzden elimi biraz hızlandırmam lazım. Ama ne yazık ki gün ortasında yapılan terörist saldırı nedeniyle pek para kazanamadım. Bir yerlerden kısmak gerekecek, bugünlük de ısınmayıverelim.

3. GÜN

Artık yabancılardan giriş bileti de istiyoruz. Sahteciler çoğalmaya başladı. Pasaportsuz bir adam geldi, sandı ki 'Glory to Arstotzka' diyince hemen izin vereceğim geçmesine. Tekrar geleceğim dedi, bakalım pasaport bulabilecek mi komik herif. Gün olaysız geçti ama evdeki herkes soğuktan hasta olmaya başladı, bu geceyi ısınmadan geçiremeyiz, o yüzden yemeğe vereceğim parayı ısınmaya harcadım, bakalım.

Papers, Please > Cart Life > I Get This Call Every Day



4. GÜN

Vatandaşlardan kimlik kartlarını göstermelerini istiyorum artık, yabancılar da giriş izni göstermeden giremiyorlar. İstenen belge sayısı arttıkça kontrol edilmesi gereken bilgi sayısı da arttı, bir de kural kitabından amblem falan karşılaştırırken iyice yavaşlamaya başladım. Zaten iki pasaportta hata yapmışım, hemen yedim uyarıyı. İlk iki uyarıda ceza kesilmiyor ama sonra para cezası gelmeye başlıyor. Az önce oğlunu 6 aydır görmediğini söyleyen bir teyze geldi, izin belgesinin süresi geçmiş ama kıyamadım geri çevirmeye, onaylayıverdim pasaportunu. Cezayı yedim ama içim rahat. Bizim adam yine geldi, uyduruk bir pasaport yapmış, onunla geçmeye çalışıyor. Komik lan bu herif :) Cobrastan diye ülke mi olur, geri çevirdim tabii. Daha iyisiyle geleceğim dedi. Oğlan hastalandı, kaynana ve amca aç. İlaca para versem yemeğe para yetişmeyecek. Durumlar kötü.

5. GÜN

Aha, gazetede resmini gördüğüm Vince Lestrade'yi enseledim, kız arkadaşını öldürmekten aranıyordu. İltica eden bir çift geldi şimdi. Adamın belgeleri tamdı, karısı da arkasından geliyormuş. Ama işte kadının belgeleri eksik, vermemişler. Geri dönersem öldürürler beni dedi. Tamam işimiz kontrol etmek ama kendi elimle nasıl ölüme göndereyim kadıncağızı, geçmesine izin verdim ben de. Yedik yine cezayı. Bütün aile açlık ve soğuktan perişan halde, oğlan bir geceyi daha geçiremeyecek gibi görünüyor.

Oğlan gerçekten de bir geceyi daha geçiremedi. 6. günün sonunda öldü. 7. günün sonunda diğerleri de öldü. Tek başıma kaldım. Bu iş böyle olmaz diyerekten yeniden başladım oyuna, bu sefer elim daha hızlı, daha çok pasaport işleyip daha çok para kazanacağım diyerek. Gerçekten de öyle oldu :)

İşte *Papers, Please* yukarıda okuduklarınızın aynen yaşandığı bir oyun. Görünüşte tek yaptığımız şey sınır kapısından geçmek isteyenlerin belgelerini kontrol etmek (ki gün geçtikçe istenen belge sayısı daha artıyor, sahtecilikler çoğalıyor), eksiği veya hatası olanları geri çevirmek, sahtekarlık yaptığını düşündüklerimizi istersek gözaltına almak, ileriki günlerde kaçak girmeye çalışanları uyuşturuculu tüfekle vurmak falan filan ekleniyor. Ama oyunun asıl can alıcı kısmı devreye ahlaki seçimler girince ortaya çıkıyor. Belgeleri tam olsa da, bir kadının size sınırdan geçirmemeniz için yalvardığı kadın tüccarını sokmuyorsunuz. Ceza almak pahasına size 'şu adam girecek' diyen bir hükümet görevlisine itaat etmiyorsunuz. Sırf daha fazla para kırmak için sizden önünüze gelen gözaltına almanızı isteyen çakal memurun rüşvetini yemiyorsunuz. Ya da yiyorsunuz, size kalmış. Oyun size **işinin görev tanımını yerine getirmek ile insanlığını kaybetmek** arasında seçimler sunuyor ve siz de buna göre davranıyorsunuz. *Arstotzka*'nın aslında yakından tanıdığınız başka bir ülkeye çok benzediğini fark ediyorsunuz :) *Papers, Please*'e bir şans verdiğinizde ne demek istediğimi ve oyunun notunun neden bu kadar yüksek olduğunu kendiniz çok daha iyi anlayacaksınız. Glory to Arstotzka!



İşte bunlar hep illuminati.

> **Tür:** Bulmaca > **Yapım:** Lucas Pope > **Sistem:** Ekonomik > **Dağıtım:** 10$ (Steam) > **Yaş Sınırı:** Yok > **Dahası İçin:** http://dukope.com

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Karanlık, distopik atmosfer
- ✔ Git gide zorlaşan oyun yapısı
- ✔ Beklemediğiniz anda güldüren espriler
- ✔ Kendine has grafik tarzı
- ✔ Jorji Costava!
- ✖ Geçmiş günleri tekrar oynamak biraz sıkıcı olabiliyor

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Basit bir fikrin bu kadar etkileyici biçimde sunulmasını takdire şayan

8,9

Ne Kadar Oynanır? Farklı sonlarını görmek için defalarca oynanır



OYUNCU CAMİASI İÇİN TARİH VAKTİ...

-NOYAN AKATLI

YAKLAŞIK 20 YIL ÖNCE, bu satırları kaleme aldığım anı andıran sıcak bir ağustos akşamüzeri, limon çiçeği kokuları arasında, Akdeniz'in minik bir adasındaki beş asırlık bir kulenin önünde, şu muhabbet yapılıyor az ötemde: "İtalya ne zaman birleşik krallık olmuştu?" "Ne bileyim yahu, ben Osmanlı padişahlarını bilmem; sen İtalya'yı, kralı soruyorsun!" Oyungezer dostum; eğer ilk cümlede soruyu soran arkadaş gibi tarihi merak ediyor, ilgi duyuyorsan okumaya devam edebilirsin. Ancak, padişahlar hakkında bilgisi, tarih ile ilgisi olmayan diğer kişi gibiysen, yüksek olasılıkla bu yazıdan ve *Europa Universalis 4* adlı oyunumuzdan da çabuk sıkılacaksın; amfora kırılmadan tokat uyarımı yapayım da, neme lazım.

TÜM ÖNEMLİ OLAYLARIN ÖNEMSİZ BİR BAŞLANGICI VARDIR

"Eğitim" bölümüyle *EU4*'e girişimizi yapıyoruz. Arabirim, temel mekanikler, ileri hükümdarlık teknikleri 12 kısım halinde açık açık anlatılıyor. Ya da bana öyle geliyor zira askeri birlikleri birleştirme, tüccarlara ipek kaftan alıp fiyaka artırma gibi basit işlemleri bile uzunca denemelerden sonra bulduğumu fark ettim toplam 39 saatlik oyun sürem boyunca. Geçtiğimiz yılbaşı ön incelemesini yazmış olmamın oyun içi ifadeyle "yeşil renkli artıları" "kırmızı eksileri"nden fazla oldu. Ocak ayında kendime söz verdiğim gibi 1444'te Venedik ile başlayıp 1582 yılını görebildim neyse ki. Sonlarda söylemeyi planladığımı hemen söyleyeyim yeri gelmişken: Başlangıç tarihini 11 Kasım 1444'ten (Osmanlı'nın Doğu Avrupa'da yükselişi) itibaren 1820 öncesi istediğiniz bir güne ayarlayabiliyorsunuz. Seçtiğiniz tarihe göre ülkelerin durumlarının değiştiğini, bir kısmının 1700'lere kalmadan haritadan silindiğini belirtmeme gerek yok sanırım.

Kurcaladıkça içinden rengârenk, envai çeşit ayrıntı ve bilgi kırıntıları çıkan ceviz kaplama bir hazine sandığına benzeyen oyunda göze çarpan en önemli özellik, ekonomik kaynağımız çil çil altınların yanına "Hükümdar puanları" diye çevirebileceğim puanların eklenmiş olması. İdari, diplomatik ve askeri güç olmak üzere üç ayrı gruba ayrılan bu kaynaklar hayati öneme sahip. Gene aynı üç gruba ait teknolojiler ve "fikirler" bu kaynaklarla açılabiliyor. Açılan her üç fikirde, ülkenize özgü (İspanya sömürgecilik, Osmanlı askerlik, Kırım – Altınordu vd. atlı birlikler ağırlıklı mesela) bir fikir açılıp altın olmasa da yeşil harflerle devletinizin hanesine artı olarak yazılıyor. İsyan olasılığına karşı siyasi istikrarı artırmak, fethettiğimiz bölgeleri ülkemize resmen bağlamak gibi işlemler için idari güç, barış antlaşmaları için diplomatik, kapasite üzeri askeri lider (general, amiral, kâşif ve "müstemleke fatihi" -conquistador- dahil) beslemek için askeri güce ihtiyacımız var.

BUNLARI YAPMAYIN

Ekrandaki tüm iletileri, ülkeniz profil kartını (danışmanlar, ekonomi, diplomasi, teknoloji, görev ve kararlar, fikirler vd.) iyice okuyup anlamadan tek bir adım bile atmayın, arkası sağlam bir şehire hele "Casus Belli" (savaş sebebi) olmadan sakın saldırmayın. Kullanmayacağınız kadar büyük orduya, binalara yatırım yapmayın, "Param çok harcarım" demeyin, savaşlar uzun ve para emici, tefeciye borçlanmayın sonra. Sayfaya ve iki kutuya sığdıramadığım diğer oyun içi konular hakkında sorularınız için ***noyan@oyungezer.com.tr*** *e- posta yazmaktan lütfen çekinmeyin. :)*



"Fiziki" haritada karlı tepeler, nehir, yeşil vadiler, mavi deniz...


Sırp – Boşnak çatışmasının kökeni ta 1453'e dayanıyormuş...

BUNLARI YAPIN

Planınızı baştan belirleyin. Üç tane görevden birini seçmeniz istenecek; en kolayını seçin. En başlarda "Papalığı kontrol altına al"görevi imkânsız mesela. "Az ve öz, yavaş ama güvenli" sloganınız olsun, müttefiklerinizi dikkatli seçin, art arda savaşa girip 10 yılda 8 bölge fethetme gibi çılgın projeleri düşünmeyin bile. Topraklarınıza yakın, en tenha ticaret merkezine tüccar yollayın, barış zamanı mutlaka ordu masraflarını aşağıya çekin. Teknoloji, fikirler ve danışmanlardan en acil ihtiyacınız olanları seçin. Saldırmak istediğiniz bölgede diplomat aracılığı ile sahte hak iddia etme belgeleri yaratın. Ele geçirdiğiniz bazı eyaletleri vasal ilan etmek kârlı oluyor. Komşularınız ile iyi geçinin. Koşulları ve imkanlarınızı bilip mantıklı planlar yaparsanız yavaş ama emin bir gelişim sağlamanız mümkün.

ALTIN, ALTIN, ALTIN

...demiş Napolyon malumuz, EU4 oynasaydı "... daha fazla altın gerek, güçlü devlet için güçlü orduya, ordu için de güçlü ekonomiye ihtiyacımız var" derdi muhtemelen. Ekonomiyi mümkün mertebe artı seviyesinde tutmaya çalışmak için kutucuklara bir göz atmanızı tavsiye edeceğim. "Venedik Ticari Cumhuriyeti"gibi adı üstünde ticaret erbabı bir ülkeyle oynamak oldukça avantajlı tabii, özellikle başlarda. Ama yaklaşık 40 saat sonunda oluşturduğunuz hassas, kırılgan oyun dengesini sabırsızlık, açgözlülük gibi insani zaaflarınızın dürtmesi sonucu bozmaya başladığınız anda tam anlamıyla bir çorap söküğü çözülmesi yaşayıp arkanıza bakmadan en yakın kayıt dosyasına koşabiliyorsunuz. "Diplomasiyi kullanmam, teknoloji ve fikir gruplarını rastgele açarım, altın biriktirip orduya abanır en yakın kaleyi kuşatırım" diye bir düşünce yok; ne tarihte, ne de oyunumuzda...
"Tarih" demişken; özellikle mimari ve sanatta rönesansı, aydınlanma çağını yakından yaşamış, etkisini görmüş Venedik Cumhuriyeti ile fikir özgürlüğü, sanatta ilerleme, mimari gelişme gibi yapımcıların iddialı olduğu "dinamik olaylar"la "pop up" pencereler aracılığıyla sıkça karşılaştım. Her ülkeye ve döneme göre farklı olaylarla karşılaşıyorsunuz, çünkü her ülke farklı özelliklere ve koşullara sahip. "Biraz da Osmanlı ile fetih yapayım, İspanya ile keşfe çıkayım, Rusya'yı (Muskovy) yavaş - emin adımlarla ilerleteyim, 1775 Bağımsızlık Savaşı'nda A.B.D. ile zorlukları deneyeyim hatta 1444'te Rodos Şövalyeleri ile nefes alma mücadelesi vereyim -pek tavsiye etmem-, abartalım, Kızılderilileri yönetip Avrupa'yı sömürgeleştireyim" şeklinde heveslenmelere yol açıyor. Biz oyuncular bu duruma "yüksek tekrar oynanabilirlik" diyoruz.

Evet, 39 saat ancak 1444 – 1582 arası bir dönemi oynamama, iki sayfada izlenimlerimin ancak bu kadarını aktarmama yetti tarihsever dostum. Eğer beklentin mükemmel – dinamik müzikler eşliğinde dünya haritasındaki sevimli askerlere, gemilere bakarak teknolojisiydi, fikirleriydi ekonomik – diplomatik dengeleriydi derken uzun uzun, sabırla planlar yapacağın, sürpriz olaylarla karşılaşacağın bir "tarihi yeniden yazma" stratejisi ise hayal kırıklığına uğramayacağını rahatça söyleyebilirim. Şimdi izninle noktayı koyup yeni bir oyun açmaya; atalarımın yaşamış olduğu, 15. Yüzyıl ortası Kırım Hanlığı ile dünyayı fethetmeye gidiyorum. Bu zor görev birazcık uzun sürecek...




40 yılda bir ancak açılan fikir seçme penceresi. Seç seçebilirsen...

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Derinlemesine işlenmiş bol ayrıntı, tarihî bilgi
- ✔ Tarihî olaylar ile kurgu iyi harmanlanmış
- ✔ Ders niteliğinde müzikler
- ✔ Hassas dengeler olabildiğince mantıklı yerleştirilmiş
- ✔ Aynı ülkeyi oynamaya izin veren co-op da içeren sağlam çok oyunculu mod
- ✔ Görevler, milli fikir ve kararlar, uzun vadeli strateji yapma imkânı...
- ✖ ...bu stratejiyi öğrenme eğrisi biraz dik ve uzun
- ✖ En azından şimdilik, kayda değer DLC – mod yok
- ✖ Tarih sevmeyen oyuncuya uzak

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Rome 2 çıktıktan sonra dahi keyifle oynanacak, EU3'e göre çok daha sevimli bir oyun.

8,6

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Strateji → **Yapım:** Paradox Development Studio → **Dağıtım:** Paradox Interactive → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** 40$ (Steam), 80TL (Playstore) → **Yaş Sınırı:** 12 → **Dahası İçin:** www.europauniversalis4.com

NEREDE O ESKİ BANKALAR? -ALİ SEZGİN

PAYDAY 2

SUÇ DENEN ŞEY üzerinde bulunduğunuz toprak parçasıyla doğrudan bağlantılı ve dolayısıyla göreceli bir kavram. *Dürüstlük*, diğerlerinin *yaşam hakkına saygı* gibi evrensel değerleri bir yana koyarsak, yaşadığınız ülkedeki birilerinin kararlaştırdığı kurallara göre yaşama mecburiyeti, ister istemez hepimizi biraz "suçlu" yapıyor. Bazen aklımıza geleni söyleyerek, bazen de bildiğimiz bir şeyi saklayarak suçlu ilan ediliyoruz.

Diğer yandan banka soyguncularını, kiralık katilleri ve diğer "kötüleri" bizim gibi sıradan suçlulardan ayıran bir şeyler var. Onların yaşamı ağır riskler ve ağır bedellerle çevrili. Belki kumarda bütün parasını, malını mülkünü, çocukları için sakladıkları birikimleri bir çırpıda ortaya koyan insanlardan o kadar da farklı değillerdir. Yine de ellerinde silahları ve taktıkları maskelerle bir bankaya veya dükkana girdiklerinde, kendilerini biz risk alamayan sıradan insanlardan üstün gördüklerine şüphe duymuyorum.

Payday'i muhtemelen duymamışsınızdır, zira güzel fikirleri olmasına rağmen ciddi kusurlara sahip bir oyundu. *Left 4 Dead* misali dört arkadaşınızı yanınıza alıp soygunlara çıkmak, farklı hedefleri haklamaya çalışmak kulağa güzel gelse de, oyun bu temayı yeterince sahiplenememişti, bir süre sonra tek yaptığımızın polis dalgalarını durdurmaktan ibaret olduğunu fark ediyorduk. Hedefler değişiyor, mekânların yerlerine yenileri geliyor ancak nihai durum değişmiyordu. "Biz çatıyı delerken polisleri oyala" veya "termal matkap çalışırken polisleri oyala" gibi iki görev tipinin özünde o kadar da farklı olmadığını hemen anlayıveriyor insan.

Payday kötüydü ama konsepti iyiydi. Zombilerden kaçmaktan sıkılmış oyuncular için bir suç çetesinin parçası olmak iyi bir seçenekti. Ama maalesef çete hep mutsuzdu. Görevler başarılsa, her şey yolunda gitse de soyduğumuz bankanın kapısından tek tek giren o 300 polis, ölürken yanlarında gerçeklik hissini de götürüyordu.

Payday 2 abisinin hatalarından ders almış, onun üstüne eklemekle kalmamış, adeta küllerinden doğmuş bir oyun. Sizi heyecanlandıracak, uğruna akşam planlarınızı değiştirmenize neden olacak türden bir eğlence. Silahlı soygun dendiğinde aklınıza ne geliyorsa, bu oyunda işte tam olarak o var. Gizliliğe, hıza, dikkate önem veren görevler, sürekli olarak değişen dinamikler ve hepsinden önemlisi adneralin hissi. Bir kuyumcuya girip havaya ateş ettikten sonra yaptığım şeyin bir soygun olduğunu söylemek ve muhtemel kafa karışıklıklarının önüne geçmek hiç bu kadar güzel hissettirmemişti. Verilecek o kadar çok örnek var ki...

Bütün suçluların bağlanabildiği Crime.net üzerinden bir kuyumcuda yüklü miktarda para olduğunu söyleyen bir iş alıyorsunuz. Bundan sonrası size ve değişkenlere kalmış durumda. İsterseniz maskeleri takar, vitrin camını kırıp içeri dalarsınız. İsterseniz de arka sokakları gezip bir arka kapı veya yan pencere bulmaya çalışırsınız. Elbette karşınıza bir sivil ya da güvenlik görevlisi çıkıp çıkmayacağını ya da kaç tane çıkacağını bilmiyorsunuz. Camdan bakan bir sıradan vatandaşın sizden şüphelenip polisi araması veya yoldan geçen birinin yine şans eseri herkesi yerde yatarken görmesi gibi ihtimalleri mümkün olduğunca göz önünde bulundurmanız gerekiyor.

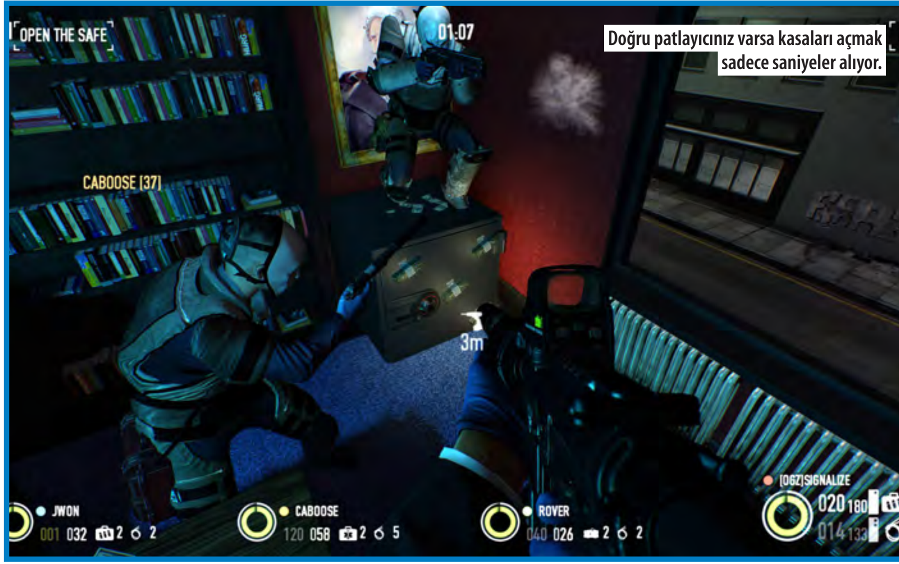
BENİ SEVENLER ELİNİ KALDIRSIN

Payday 2'de olayların nasıl şekilleneceği, anlık kararlarınız kadar yeteneklerinize de bakıyor. Örneğin yanınızda keserle gezen bir Enforcer varsa, normalde dakikalarca uğraştıracak kapı ve ATM'leri anında açabiliyorsunuz. Techinican'larsa etrafa koydukları tetikli patlayıcılarla kasaları açabiliyor. Toplulukları kontrol etmek ve çatışmalarda çeşitli avantajlar kazanmak için Mastermind sınıfı var. Yalnız yakaladığı bir polisi sizin tarafa çevirmek, rehinelerin kalbini kazanıp onların sizi iyileştirmesini veya kurşun vermelerini sağlamak konusunda uzman kendisi. Kafanızda neden rehinelerin ceplerinde kurşunla gezdiği gibi bir soru oluşabilir ancak bu, cevabını sadece yapımcıların bildiği bir soru.

Payday 2 oynayan kitlede, seviyelere bağlı olarak biraz elitizm var yalnız. Yani yüksek seviyeli bir oyuncu değilseniz, çok belirli, ödülü sınırlı görevler dışında, gruplardan anında atılma ihtimaliniz yüksek. Buna başta gıcık olabilirsiniz ama elinizde bir keser, patlayıcılar veya gruba destek olacak bir yeteneğiniz yoksa gerçekten de o grupta yer



İşleri ve yapılacakları tanıtırken kısa videolar görmek oyuncuyu fazlasıyla gaza getiriyor.



Doğru patlayıcınız varsa kasaları açmak sadece saniyeler alıyor.

ise başarılı görevlerin sonunda verilen bonusları satın alabiliyoruz. Şahsen bu bonusların "bir kart çek, arkasında ne varsa senin olsun" mantığıyla verilmesini biraz yadırgadım. 40. seviyeye olduğumda bile zibilyon tane silah eklentim olmasına rağmen bir tane maske düşmemişti henüz. Bu makus talihimi ortaya sermemek için birlikte oynadığım oyunculara "maskeleri önemsemiyorum", "bu tür oyunların asıl problemi maske takanlar" gibi ipe sapa gelmez yalanlar sallamaya başladım sonunda.

Payday 2'den şahsen çok keyif aldım, ama o keyfi alacak seviyeye gelene kadar biraz uğraşmam gerekti. Oyunun sunduğu deneyim *Left 4 Dead* gibi çerezlik eğlenceden ziyade planlı programlı oynamayı gerektirdiğinden, bunun hakkını verecek insanları bulmaya bakın. Yeteneklerine ve laf dinleyeceğine güvendiğiniz oyuncu bir çevreniz varsa sizi gerçekten güzel saatler bekliyor.

almanızın da anlamı yok. O yüzden makul bir süre boyunca aynı basit görevleri tekrar tekrar yapmanız gerekecek. 31. seviyeye ulaşıp vücut zırhını kuşandığınızdaysa aşağı yukarı çoğu çatışmada ve pozisyonda etkili olacak hale geliyorsunuz. Buraya gelmenin kolay yolu, yüksek seviyeli arkadaşlarınızı yanınıza alıp basit görevleri hızlıca bitirmek. Ama öyle bir ekip kuramıyorsanız biraz sıkıntıya hazır olun.

Seviye dönemini atlattıktan sonra oyunun asıl zevkli olduğu kısımlar ufaktan başlıyor. Biriktirdiğiniz yeteneklerin, puanların ve tecrübenin ödülünü işte burada alacaksınız. Çünkü kabul edelim, herhangi bir hazırlığın ya da eylem planın olmadan bir bankaya veya dükkana dalıp "Bu bir soygundur" demek insanı gaza getirse de, polisle karşı karşıya gelmek *Payday 2*'de ceza niyetine koyulmuş. Çatışmalar zevkli değil çünkü polisler olay mahalline geliyorsa bir şeyleri yanlış yapıyorsunuz demektir. Bu ceza mekaniğinin içinde özel polisler, kalkanlı birimler veya helikopterlerle bindirme yapan özel timler olması çok şey fark ettirmiyor. Polis gördüğünüzde yaptığınız, iyi bir nokta bulup kesik kesik atışlarla sayıyı azaltmanın çok ötesine geçemiyor maalesef.

BİR SANA, İKİ BANA

Soygun sonrasında sıra geliyor para ve puanların paylaşımına... Paranın büyük bir kısmının deniz aşırı ülkelerde bulunan ve henüz kullanamadığınız hesabınıza ve küçük bir miktarın da normal hesabınıza geçtiğini göreceksiniz. Ben bu incelemeyi hazırlarken yapımcılar hâlâ "kazandığınız paralarla sığınağınızı ve arabanızı değiştirebileceksiniz" sözünü yerine getirmemişti. Ama başka ülkelerin bankalarında biriken paralarımızı bu değişiklikler için harcayacağız. Normal parayla

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Sağlam atmosfer
- ✔ Adneralin deposu
- ✔ Değişkenlerin çokluğu
- ✔ Yetenek sistemi
- ✖ Çatışmalar hâlâ çok sıkıcı
- ✖ Ne yaptığını bilmeyen oyuncularla oynamak bela

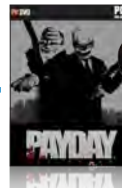


Mobil taret sayesinde sakat noktaları riske girmeden kontrol altına almak mümkün.

Left 4 Dead 2 > Payday 2 > Payday









Gerçekte 30 milyon dolarım olsaydı işte tam olarak olarak böyle gözükecekti.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

Herkese göre olmasa da doğru oyuncuların bütün zamanını çalacak bir oyun.

8,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Overkill Software → **Dağıtım:** 505 Games → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 30$ (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** Crimenet.info

GÖLGENİN LORDLARI YANLIŞ ADAMA BULAŞTI -ÖMER AKDAĞ

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

YIL 1047. Dünya ile Cennet arasındaki ittifak Lords of Shadow olarak bilinen güçler tarafından tehdit altındadır. Ölenler Cennet'e gidememekte, şeytani yaratıklar yaşayanları avlayarak beslenmektedir.

Gabriel Belmont'un eşi bu varlıklar tarafından öldürülen ve Cennet'e gidemeyen, Araf'ta kısılı kalan talihsiz ruhlardan biri. Gabriel'ın amacı, dünyanın başına bu laneti saran Lords of Shadow'u alt edip ölüleri hayata döndürme yeteneğine sahip God Mask'ı ele geçirmek ve eşine yeniden kavuşmaktır.

Lords of Shadow'un PC'ye gelmesini merak ve heyecanla uzun süre bekledikten sonra, oyundaki ilk saatlerimin ağır bir hayal kırıklığı olduğunu söyleyerek söze başlamak istiyorum. Gabriel yağmurlu bir gecede kurt adamların saldırısı altındaki bir köyü kurtararak yolculuğuna başlıyor. Eşinin öldüğünü ve bunun bir intikam ve çözüm arayışı yolculuğu olduğunu oyun küçük ara sahnelerle ve birkaç metinle kısaca anlatıyor. Ama Gabriel nasıl bir insandır, hayatı nasıl geçmiştir, onu buraya hangi ipuçları sürüklemiştir, üyesi olduğu Brotherhood of Light'taki konumu nedir, burada neyi, nasıl bulmayı amaçlamaktadır… Bunlar hakkında neredeyse hiçbir fikir vermiyor. Bu durumun üzerine bir de *Final Fantasy XIII*'ten beri gördüğüm en lineer bölüm tasarımları eklenince sanki yapımcıların "Karizmatik görünümlü bir karakter tasarladık, çok da güzel mekânlar yaptık, pek de bir anlam aramayın. Araya az bir şey hikâye serpiştirir, ara sahne koyarız ama neticede bu, oynadıktan sonra unutacağınız tekdüze bir aksiyon oyunu işte" dediklerini duyar gibi oldum. Durumun aslında öyle olmadığını anlamam için birkaç saat geçmesi gerekti.

Zamanla, yavaş yavaş Gabriel'ı tanımaya başladım. İşin içine az sayıda da olsa yan karakterler girdi. Düşmanların ve hedeflerin neler olduğu az çok netleşti. Bölüm tasarımları da nispeten çetrefillendi. Hayal kırıklığı yerini nötrlüğe, nötrlük yerini sevgiye bıraktı. Özellikle 8. bölümden sonra oyun iyice coştu. Sonları ise efsaneydi. Mükemmel bir hikâye anlatımı yok belki ama *Lords of Shadow*'un ilk başta göründüğünden çok daha değerli bir oyun olduğunu açıkça söylemek istiyorum.

Ve oyunun insana huzur veren bir havası var. Biliyorum, "huzur" aksiyon oyunlarının en aranan özelliklerinden biri sayılmaz. Ama oyunun aksiyon kısımlarını bir kenara bıraktığınızda o muhteşem mekânlarda dolaşmak, oralardaki o yalnızlık hissi çok güzel. Vampir temalı ve bol kanlı bir oyundan böyle bir his beklemezsiniz genelde. Gabriel'ın kısa cümleleri ve sakin konuşma tarzı da bu hisse çok şey katıyor bu arada tabii. Şık menü tasarımlarının ve ödüllü epik müziklerin de atmosfere katkısına değinmeden geçmeyeyim.

TIRMANMANIN ÇEKİCİLİĞİ

Lords of Shadow ilk başta *God of War*, *Devil May Cry* gibi serilere benzese de aslında onlardan çok farklı bir yerde duruyor çünkü *Lords of Shadow* bir aksiyon oyunu olduğu kadar aynı zamanda bir platform ve bir adventure. En az aksiyona ayırdığınız kadar bulmaca çözmeye ve bir yerlere tırmanmaya da zaman ayıracaksınız.

Oyunun platform tarafında çok farklı bir şey yok belki ama bu kısımlardan ben büyük keyif aldım. Bunun en önemli sebebi de mekânların



Profesör Xavier'ımız Patrick Stewart tarafından seslendirilen Zobek hem önemli bir yan karakter hem de oyunun anlatıcısı.


Dağlar, ormanlar hep güzel ama vampir dediğin zaman mekân gotik olacak.

PC | PS3 | 360

ve atmosferin gerçekten harika olması. Terk edilmiş bir şatonun duvarlarına ay ışığı eşliğinde tırmanmak benzersiz bir tat. Bulmaca kısımları için ise yalnızca ortalamanın üstü diyebilirim. Yansıyan ışığı heykelleri döndürerek doğru yere yönlendirme gibi bulmacalar tasarım olarak güzel olsa da pek bir orijinallik beklemeyin. Ve oyunun en az 15-20 saatlik uzunluğunu düşününce aksiyondan pek mahrum kalacağınızı da zannetmeyin.

BİRAZ DA VAMPİR DÖVELİM

Aksiyon oyunlarını severim. *God of War*'lardan *DMC*'lere, *Bayonetta*'dan *Dante's Inferno*'ya birçok oyunu severek oynadım ama hiçbirinde karakterin bu kadar benim kontrolümde olduğunu hissetmemiştim. Sanırım işin sırrı kombo kombinasyonlarının kısa, kesilebilir ve birbiriyle birleştirilebilir olmasında yatıyor. Gabriel'ın tek bir silahı var: Combat Cross. Bu silah Kratos'un Blades of Chaos'u gibi, yani kırbacımsı bir kullanıma sahip. Gabriel'ın zamanla kazandığı özel eldiven ve ayakkabılar ile ve blok tuşu ile yapılabilen kombolar çeşitleniyor. Ve tabii bir de Light Magic ve Shadow Magic var.
İki büyü türü de kendine ait mana çubuklarına sahip. Shadow Magic aktifken Gabriel'ın saldırıları güçleniyor ve etkili saldırı hareketleri kazanıyor. Light Magic aktifken ise her vuruş sağlık dolduruyor. Düşmanlardan ya da etraftaki kırılabilir nesnelerden sağlık çıkmadığını düşünürseniz Light Magic'i stratejik kullanmak çok önemli. Etrafınız sarılmışsa, canınız bitmek üzereyse ve Light Magic'iniz yoksa kurtulma şansınız yok denecek kadar az.

Bir de Focus özelliği var. İyi kombolar yapar ve hasar almazsanız Gabriel odaklanıyor ve her vuruşu düşmandan mana düşürmeye başlıyor. İyileşme, mana doldurma gibi şeyler oyuncunun doğru şekilde savaşmasına bağlı olduğundan savaşların gidişatı tamamen oyuncunun elinde ve şans faktörü sıfıra yakın. Sanırım az önce bahsettiğim kontrolün bende olduğunu hissetme durumunu sağlayan etmenlerden biri de bu. Kısacası *Lords of Shadow*, gamepad'in her tuşunun aktif olarak kullanıldığı komplike ve zorlu bir oynanışa sahip (klavyeyle oynamayı düşünmüyordunuz değil mi?). Ancak şöyle bir durum var, hareket çeşitliliği ne kadar fazla olursa olsun kendinize birkaç sağlam hareket belirleyip çoğunlukla onları kullanıyorsunuz. Bazı hareketler etkili görünse de pratikte pek bir anlamları yok. Örneğin güç toplayıp okkalı bir yumruk atma hareketini yapmaya kalkarsanız siz güç toplayana kadar tepenize çoktan binmiş oluyorlar (*Castlevania* serisinin zorluğunu duymayan?). Ya da havada yapılabilen hareket sayısı çok ama aşağıda havaya kaldıramadığınız birileri mutlaka kalıyor ve başka oyunlarda olduğu gibi saldırmak için işinizin bitmesini beklemiyorlar. Havada blok ya da dodge yapamadığınızdan indiriveriyorlar sümsüğü.

God of War III > Castlevania: Lords of Shadow > Dante's Inferno



KEŞKE PC'YE HEPSİ GELSE

Yapımcılar*Lords of Shadow*'u PC'ye gerçekten çok iyi aktarmış. Çoğu oyunu orta ya da düşük ayarda oynadığım 5.6 GHz'li, GeForce 9600'lü, artık yavaş yavaş emekliye ayrılma vakti gelen bilgisayarımda 1080p'de gram takılmadı. Şahsi sevgilerimi gönderiyorum kendilerine. Şubat'ta gelecek olan *Lords of Shadow 2* ile kıyaslarsanız görseller tabii ki ilkel duracaktır, sonuçta *Lords of Shadow* 2010 yapımı. Ama özellikle o mekân tasarımlarını gördükten sonra kimsenin oyunun görselliğinden şikâyet edeceğini sanmam. Ayrıca bu PC versiyonunda *Reverie* ve *Resurrection* adındaki DLC'ler de bulunuyor ama bunlar ana oyunun kalitesinden uzaklar.
Lords of Shadow bu tip aksiyon oyunları için pek de cennet sayılmayan PC'deki en iyi seçeneklerden biri, belki de en iyisi. Uygun fiyat etiketini de düşününce bence kesinlikle atlanmamalı.

Ama Ben Hiç Castlevania Oynamadım

Fark etmez. Lords of Shadow'un önceki Castlevania oyunları ile bir bağlantısı yok (yalnızca tema benziyor). Yani "Castlevania diye bir seri varmış, çok güzelmiş" şeklinde efsaneler duymuş ama seriye bir türlü girememiş çoğunluktansanız Lords of Shadow'a çekinmeden atlayabilirsiniz. İlginizi çekerse serinin 2 boyutlu oyunlarına da sonradan göz atarsınız.


Bazı boss dövüşleri ciddi ciddi Shadow of Colossus'u aratmıyor.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Savaşlardaki çeşitlilik ve kontrol hissi
- ✔ Mekânlar
- ✔ Atmosfer ✔ Gabriel
- ✘ İlk saatlerdeki tekdüzelik
- ✘ Daha iyi bir hikâye anlatımı bekliyordum

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Castlevania PC'ye böylesine ihtişamlı bir çıkartma yapmış, sorgusuz sualsiz girişmek gerekir.

8,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

> **Tür:** Aksiyon-Adventure > **Yapım:** MercurySteam / Kojima Productions / Climax Studios > **Dağıtım:** Konami > **Sistem:** Ekonomik
> **Kutulu Fiyatı:** - > **Dijital İndirme:** 30$ (Steam) > **Yaş Sınırı:** 16 > **Dahası İçin:** castlevania.wikia.com/wiki/Castlevania:_Lords_of_Shadow

gone home

BİR GENÇ KIZIN GÜNLÜĞÜ -ESER GÜVEN

EĞER BU YAZIYI yabancı bir dergide yazıyor olsaydım alacağım tepkileri hiç umursamadan yazıya şu şekilde girerdim: "What the F. was that?!" Tabii şimdi de 'bu da neydi lağn' tarzı bir giriş yapabilirim ama diğerinin verdiği etkiyi veremez, en azından hislerimi tam olarak yansıtamaz diyelim. Çünkü oyunu bitirdiğim an (ki bu da yaklaşık 15 dakika öncesine tekabül ediyor) öyle karışık şeyler hissettim ki, bu hisler soğumadan hemen yazmalıyım diyerekten aceleyle açtım Word dosyamı.

Benim bir oyunun başarılı olup olmadığına dair kendimce basit kriterlerim var aslında, eğer bir oyunu bitirdiğimde ekrana bakakalıyorsam, kafamda bin türlü düşünce dönüp dolaşıyorsa, hatta boğazımda bir şeyler düğümlenmişse o iyi bir oyundur. *Gone Home*'un herkese aynı şeyi yaşatacağını iddia ediyor muyum? Hayır. Kendince sınırlarda dolaşan bir oyun *Gone Home*, ama bakalım kafanızda bir şeylerin canlanmasına yardımcı olabilecek miyim...

Bir senedir Avrupa'yı turlamakta olan Katie Greenbriar, sonunda ailesinin yeni taşındığı eve döner ama vardığı ev bomboştur; ne annesi, ne babası, ne de kardeşi ortalarda görünmektedir. Katie kapının üzerine iliştirilmiş, kardeşi Samantha tarafından yazılan bir not ile karşılaşır. Sam notta ablasına kendisini bulmak için uğraşmamasını, anne ve babasının nerede olduğunu bilmesini istemediğini, günün birinde tekrar görüşeceklerini söylemektedir. Katie eve girer ve neler döndüğünü anlamak için etrafı araştırmaya başlar.

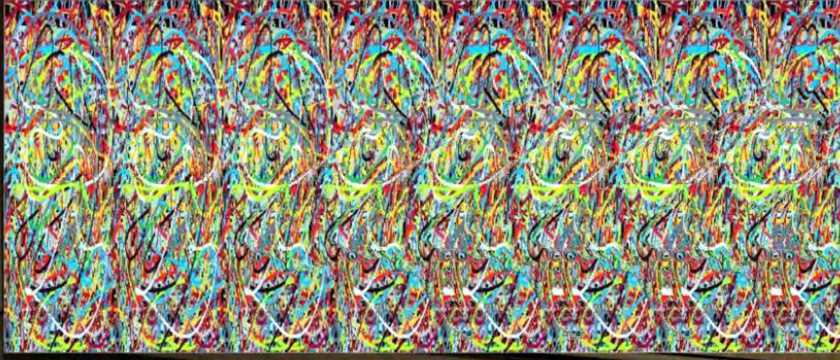
İşte bu noktada devreye biz giriyoruz. Eve adımımızı atıyor ve sağda solda gördüğümüz eşyaları, gazete kupürlerini, Samantha'nın bıraktığı notları, babamıza gelen mektupları falan okuyarak parçaları birleştirmeye çalışıyoruz. Ailemiz bu eve biz yokken taşındığı için Katie burayı ilk kez görüyor ve her şeye yabancı. Dolayısıyla bu dört katlı, neredeyse yirmiye yakın odası olan mekânı Katie de bizimle birlikte keşfediyor. Ama kısa süre içinde sizin de fark edeceğiniz gibi her ne kadar Katie'yi kontrol ediyor, koskocaman bir evde keşfe çıkıyor olsak da oyunun başrolünde ne Katie ne de ev var; asıl karakterimiz Samantha.

Gone Home her ne kadar 'macera' oyunu olarak geçiyorsa da bir macera oyununda görmeye alışık olduğunuz hiçbir şeyi içermiyor desem yeridir. Bir kere oyunda bulmaca yok. Tamam, bir iki yerde dolap ve kasa kombinasyonu buluyoruz ama bunlar da bulmacadan sayılmaz, çünkü zaten oyunun gidişatı içinde karşılaşıyoruz bu 'sayılar' ile. Sonracığıma oyunda diyalog yok, çünkü diyalog kuracağınız bir karakter yok. Evet, oyunda hiç kimse ile karşılaşmıyoruz. Envanterimiz var, ama bir eşyayı alıp başka bir yerde veya başka bir eşya üzerinde kullanmamız için değil. O an üstünüzde başınızda ne varsa onlardan oluşuyor işte envanter; pasaportunuz, uçak biletiniz falan. Aksiyon sahnesi de yok mesela. Peki ne var? Keşif var. *Gone Home* da aynı *Dear Esther* gibi tamamen keşif üzerine kurulu bir oyun ve bir yandan etrafı keşfederken bir yandan da hikâyeyi öğreniyoruz. Tam bu noktada yazının giriş kısmına dönecek olursam, neden aynı hisleri yaşatıp yaşatmayacağını bilmediğimi anlamışsınızdır. *Dear Esther* de sevilmesi son derece güç bir oyundu. Sadece sevilmesi değil, anlaması da zor bir oyundu. *Gone Home* ise hikâyeyi daha net biçimde anlatıyor olsa da işlenen konuya bakış açınız da bir hayli önem kazanıyor. *Dear Esther*'i, özellikle de yalnızca keşfe dayalı oluşunu sevmediyseniz *Gone Home* da size göre değil diyebilirim.

Diyelim ki bu ilk sınavı geçtik, keşfe dayalı oyun oynayabiliyorsunuz. O halde devam edelim. *Gone Home*'un sunduğu keşif duygusu başka hiçbir oyundakine benzemiyor. Bir kere burası sizin eviniz, istediğiniz her yeri karıştırabiliyorsunuz. Girilemeyen veya laf olsun diye konmuş odalar yok bu evde. Adım attığınız her oda hem ana hikâye, hem de yardımcı hikâyeler hakkında ipuçlarıyla dolu. Bir odaya girdiğinizde önce haliyle lambayı yakıyorsunuz, sonra istediğiniz tüm çekmeceleri açıyor, içlerini karıştırıyorsunuz. Odadaki nesnelerin büyük çoğunluğu ayrı ayrı modellenmiş olduğundan elinize alıp sağını solunu incelemeniz de mümkün. Örneğin bir kitabı elinize aldığınızda çevirip arka kapakta yazanları dahi okuyabiliyorsunuz. Mutfaktaki bulaşık makinesini açabiliyor, rafını bile çekebiliyorsunuz. Evde bulduğunuz kasetleri teybe takıp dinleyebiliyorsunuz. Bu nesnelerin çoğu ana hikâyenin ilerlemesi açısından pek bir önem



Oyundaki eşyaların detaylarına verilen önem işte bu kadar fazla.


Sahte falan değil, gerçek şaşı bak şaşır. Bakın da şaşırın.


LONNIE!! Holy crap I was in the library and I noticed something in the corner and I found a SECRET PASSAGE and it had Oscar's creepy old stuff in it ????

Elle yazılmış notlar hikâyenin keyfini bir adım ileri taşıyor.

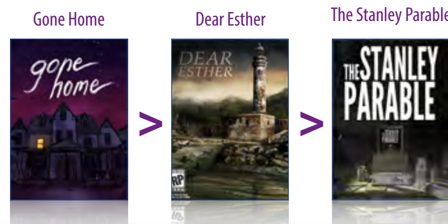
taşımasa da size hem içinde bulunduğunuz dönem, hem de ailenin diğer bireylerinin yaşadığı sıkıntılar hakkında bilgi veriyor. Bu sayede oyunu bitirdiğinizde yalnızca Samantha'nın hikâyesini öğrenmekle kalmıyor, siz yokken ailenizin ne durumda olduğunu da çözüyorsunuz.

Böylesine hikâye odaklı bir oyunda sizlere Samantha ve yaşadıkları ile ilgili çok fazla bilgi verirsem işin tüm keyfi kaçar, ama neyle karşılaşacağınızı bilmeniz açısından Sam'in ergenliğe yeni adım atan bir kız olduğunu söylemeliyim. Aranızda o yaşlarda olanlar vardır, yaşlı olanlarınız da o dönemin ruh halini hatırlıyordur. Tam sebepsiz isyan yaşlarıdır bunlar, anne babaya karşı gelmeler, ilk aşk, okulda yaşanan problemler... İşte bu yüzden Sam'le empati kurmak çok kolay, hikâye açıldıkça kendinizi küçük kardeşinin yaşadığı sorunlardan bihaber Avrupa'da gezmekte olan bir abla gibi hissediyor ve suçluluk duyuyorsunuz. Annenizin yeni işinin kendisini evden koparmaya başladığını, babanızın yazarlık kariyerinin bilmediğiniz yönlerini öğreniyor; ailede huzurdan eser kalmadığını fark ediyor, en çok da kardeşinize üzülüyorsunuz. İşte tüm bunlar *Gone Home*'un hikâyesini benzerlerinden çok ayrı bir yere koyuyor benim gözümde.

Sürekli hikâyenin gücünden bahsediyorum ama size şöyle bir örnek vereyim. Artık oyunun sonlarına yaklaştığımın farkındaydım. Samantha'nın günlüğünden parçaları dinlemeye devam ediyor, olayın nasıl sonuçlanacağını tahmin etmeye çalışıyordum. Derken sıra 'In the Attic' isimli günlük parçasına geldi. Günlüğün o kısmını dinlerken tüylerim diken diken oldu, 'N'olur tahmin ettiğim şey olmasın' diye düşündüm.

Bir sonraki hedefimin tavan arası olduğu belliydi ama orada karşılaşabileceğim şeyden çekindim, çıkmak istemedim. Yukarı çıkınca bile içimdeki o his gitmedi, her adımda o tedirginliği yaşadım. Size beni neyin tedirgin ettiğini, neler düşündüğümü yazmayacağım. Belki sizin de başınıza gelecek, belki de o kısmı oynadıktan sonra neden bahsettiğimi anlamayacaksınız bile. Belki de siz Samantha'nın yaşadığı sıkıntıya benzer bir şeyler yaşadınız hayatınızda, ben de sizin hissettiklerini hissedemeyeceğim. *Gone Home*'u güçlü yapan şeylerden biri de bu işte, farklı oyuncular üzerinde farklı etkiler bıraktığına eminim.

Gone Home birbirinden süper müzikleri, süper seslendirmeleri olan bir oyun sayılmaz. Sessiz bir oyun bu, evde dolaşırken dikkatinizi dağıtmaktan kaçınan bir oyun. Size dinlendirici bir müzik eşlik ediyor, bir de günlükleri okuyan Samantha'nın sesi. Ama mesela odanın birinde bulduğunuz Bratmobile kasetini teybe taktığınızda bir anda kendinizi bu 'riot grrrl' grubunun şarkılarını dinlerken buluyorsunuz. 'Riot grrrl' akımının 1990'ların ortalarında özellikle de Washington, Oregon ve Portland'da etkili olan bir 'underground feminist punk rock' hareketi olduğunu düşünürsek oyunun geçtiği dönem ve bölgenin gerçekçiliğine müthiş bir katkıda bulunduğunu söylemek mümkün. Bunlar Sam'in dinlediği müzikler ve sırf bu bile size Sam'in başından geçenler hakkında çok fazla bilgi veriyor.



Gone Home'u bitirmeniz en fazla üç saatinizi alacak. Belki bir yerlerde okumuşsunuzdur, oyunu "bir iki dakikada bile bitirmek mümkün" diye ama bunun için 'modifier' menüsünden gerekli ayarları yapmanız lazım ki birilerinin tüm hikâyeyi pas geçip neden 1 dakikada oyunu bitirmek isteyebileceğini inanın bilmiyorum. Oyunu bitirdiğinizde ya benim gibi bir süre düşüncelere boğulacak, çok güzel anlatılmış bir hikâyeyi dinlemenin verdiği o eşsiz keyfi yaşayacaksınız ya da "püff bu da oyun muydu şimdi" diyeceksiniz. Ama öyle deseniz de sonuç olarak hiçbir şey kaybetmeyeceksiniz (iki saatlik oyun süresi hariç, daha ne kötü oyunlara harcamışsınızdır o zamanı), ki bu da rahatlıkla alınabilecek bir risk.

90'lar Nostaljisi

Gone Home'da evde dolaşırken kendinizi 90'lardaymış gibi hissedeceğiniz garanti. Bulacağınız kola kutularından karışık müzik kasetlerine, VHS teyplerinden televizyonların tipine kadar tüm eşyalar dönemin karakteristik özelliklerini taşıyor. Elinize alacağınız bir derginin kapağında Kurt Cobain'i görecek, mektuplarda kızların vizyona yeni giren *Pulp Fiction* ile ilgili yorumlarını okuyacaksınız. *Evimiz Hollywood'da* vardı, bilmem hatırlar mısınız, hah işte onun hakkında bile bir şeylere rastlamanız mümkün.



Plağı çalarsanız Adrian Rollini'yi gerçekten dinleyebilirsiniz.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Anlatılan hikâye çok başarılı
- ✓ Kendinizi gerçekten de 90'lardaki bir evde hissediyorsunuz
- ✓ Samantha'nın seslendirmesi çok iyi
- ✓ Eşyalarla etkileşim olanakları çok fazla
- ✗ Bir ihtimal oyunun kontrollerini sevmeyebilirsiniz
- ✗ Oscar amcanın hikâyesi arada kaynayabiliyor

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Etkileşimli hikâye anlatımının en güzel örneklerinden biri.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Etkileşimli Hikâye → **Yapım:** The Fullbright Company → **Sistem:** Ekonomik → **Fiyatı:** 20$ → **Dahası İçin:** thefullbrightcompany.com/gonehome/

Rayman Legends

KİM DEMİŞ PLATFORM OYUNLARI ÖLDÜ DİYE! -POZAN ERTEN

HAYATINDA GÖRDÜĞÜ İLK OYUN *Alex Kidd in Miracle World*, haftalarını harcadığı ilk oyun ise *The Great Giana Sisters* olan dinozor bir oyuncu olarak platform oyunlarının gönlümdeki yeri apayrıdır. Ama nedense oyun dünyasında birkaç markanın tekelinde olan ve özellikle son yıllarda fazla üretilmeyen bir oyun türü platform. Tabii burada tamamen reflekslere ve eğlenceye dayalı saf platform oyunlarından bahsediyorum. Yoksa özellikle bağımsız oyun sektöründeki birçok oyun, platform türü ile bulmacayı birleştirerek reflekslerinizle beraber beyin kıvrımlarınızı da test etmeye devam ediyor. Mario, Donkey Kong ve Sonic gibi yıldızların kendilerini tekrar ettikleri bir dönemde kendini aşan Rayman, *Origins*'den sonra şimdi de *Legends* ile platform türünde yakın tarihi yeniden yazmaya devam ediyor.

1995 yılında yarattığı kolsuz, bacaksız ve boyunsuz kahramanımız Rayman'i bugünlere kadar kazasız belasız getiren Michel Ancel, 2011 yılında piyasaya çıkan *Origins* ile giderek 3 boyuta yanaşan platform türüne yine eski retro ve 2 boyutlu havasını kazandırdı. Hoş, kendisi Rayman için de bir ara 3D olayını denemişti ama neyse ki hatalarını tekrar etmeyen bir insan. *Legends*'ın ardından yine kendi yarattığı bir efsaneyi yani *Beyond Good and Evil*'ı devam ettirmeye odaklanması ise oldukça sevindirici. O *BG&E 2* çıkacak arkadaş, çıkana kadarda iki elimiz yakanda olacak Ancel!

NE GÜZEL UYUYORDUK?

Gelelim oyuna. Glade of Dreams'de işler yine pek iyi gitmiyor. Şu rengarenk güzelim diyarda bile sürekli kötü bir şeyler oluyorsa biz halimize şükredelim bence. Origins'de sırf çok horladılar diye Land of the Living Dead sakinleri tarafından gün yüzü gösterilmeyen kahramanlarımız, bu defa da yüz yıl boyunca uyuyarak (oha!) ortalığın kabusla dolmasına sebebiyet veriyorlar ve uyandıklarında etrafı kaplayan, Glade of Dreams'i yaşanmaz hale getiren bu kabuslarla savaşmak zorunda kalıyorlar. Kabusların sahibi olan Bubble Dreamer artık ne kullanıyorsa, bölümler ve düşmanlar fazlasıyla acayip. Kaçırılan yüzlerce Teensie bu bölümlerin içerisinde bir yerlerde hapis ve onları serbest bırakmak ise hem oyunun hem de hikâyenin asıl kilit noktası.

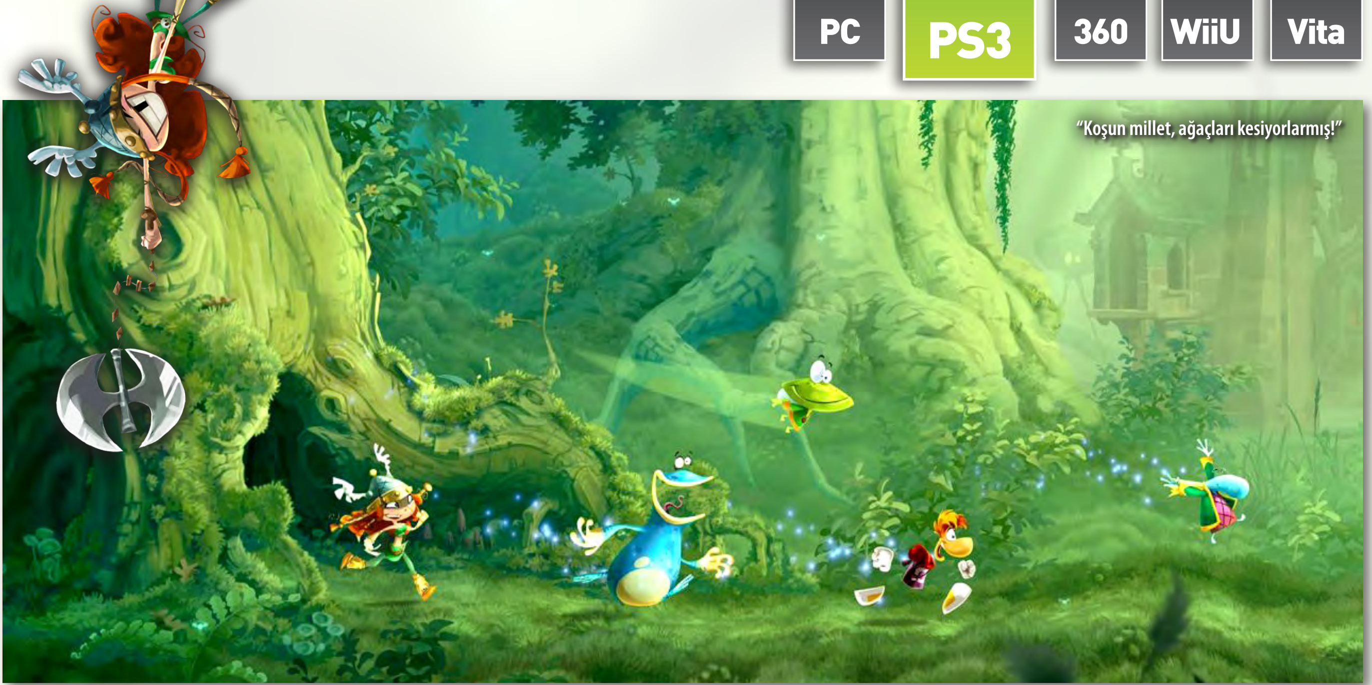
Oyunda tam 120 adet bölüm var ve buna makyajlanmış *Rayman Origins* bölümleri de dahil. Evet, bu oyunu aldığınızda *Rayman Origins*'i de almış oluyorsunuz. Her bölümün süreye dayalı oynanışa sahip bir ufak bölümü daha var. Bu bölümlerde bir dakika içinde bölümün sonuna ulaşmaya ve üç adet Teensie kardeşimizi kurtarmaya çalışıyoruz. Her dünyada iki adet kahraman kurtarma bölümü, bir adet boss bölümü ve birer tane de ritme dayalı müzikal bölüm var. Neredeyse en eğlenceli bölümler bu ritme dayalı müzikal bölümler bana sorarsanız. Ama sayılarının az olması çok üzücü.

Her ana bölümde on, ufak bölümlerde ise üç adet kurtarmamız gereken Teensie var. Oyunun bütün hepsini ele aldığımızda bu rakam 700. Belli rakamlara ulaştığınızda yeni bölümler açılıyor, o yüzden oyunun kilit noktası az önce de söylediğim gibi Teensie'leri kurtarmak. Bölüm içerisindeki Lum'ları toplamak ise bir diğer kilit nokta. Lum miktarınız sayesinde ekstra madalya ve kazı kazan kartı alıyorsunuz. Kazı kazan kartlarından ise birçok bonusa ulaşılıyor.

Dünyalar ve bölümler arasında Bubble Dreamer'ın resim galerisi vasıtası ile dolaşıyoruz. İstediğimiz tablonun içine atlayarak o bölümü oynuyoruz. Bölüm seçme ekranı ve bu resim galerisi fikri oldukça hoş düşünülmüş ve kullanımı kolay. Yani elimizde doya doya oynayacağınız, içeriği neredeyse bitmeyen, yüzde yüz bitirmek için ise haftalarınızı harcayacağınız hakkını veren bir oyun var. Rayman dışın-


Ne güzel uyuyorduk be Murfy.





daki kahramanları açmak ve onlarla oynamak, ufak bir futbol oyunu, ilk oyun *Origins* ve online özellikler eklenince gelmiş geçmiş en fazla içeriğe sahip platform oyunlarından biri haline gelmiş Legends.

PARMAKLARINIZI ISINDIRIN

Safkan bir platform oyunundan en büyük beklentiniz bölüm tasarımları olmalı. *Rayman Legends* bu konuda el öptürecek bir iş yapmış. Zaten *Origins* bunun habercisiydi ama *Legends* harika bölüm tasarımlarının üstüne daha fazlasını eklemiş durumda. Bölüm tasarımlarının güzelliği derken burada bahsettiğim rengarenk dünyalar falan değil. Reflekslerinizi ve sabır taşınızı hakkıyla test eden zorlukta platform öğelerinden bahsediyorum. Bazı bölümlerde bu platform öğelerini aşarken Murfy isimli bir peri bize yardım ediyor. Zaten bizi yüz yıllık uykumuzdan uyandıran da kendisi. İpleri kesiyor, platformların yerini değiştiriyor ve buna benzer hareketleri sadece bir tuşla yapıyor. Vita ve Wii U sürümlerinde kendisini dokunmatik ekran ile kontrol ediyoruz. Onun olduğu bölümler biraz daha zor ve daha fazla reflekslere ve hıza dayalı oluyor.



Oyunda ilerledikçe ve ustalaştıkça sizinle birlikte seviye atlayan zorluk dengesi öyle güzel tutturulmuş ki bu, oyundan ne kadar uzun süre oynasanız da kopmamanızı ve sıkılmamanızı sağlıyor. Ciddi anlamda zor bir bölümü geçebilmek için bazen kırk defa baştan başlayacaksanız ama oyun bunu baymadan her seferinde aynı şevkle size yaptırıyor. Bir yeri geçemeyip sıkılıp kapatmak, kalitesiz platform oyunlarında sıklıkla karşılaştığımız bir durum ama bu tecrübeyi *Rayman Legends*'da yaşamayacağınıza eminim. Çünkü bazen bir diğer bölümü görebilmek için kesinlikle o Lum'ları toplamalı ya da Teensie'yi kurtarmalısınız. Ve söz konusu oyun *Rayman Legends* ise, oynadıkça o bir sonraki bölümü görmek için can atacaksınız.

Oyunun grafikleri ve görsel dili inanılmaz başarılı. İlk oyunda kullanılan UbiArt Framework motoru yine bizlerle ama biraz daha makyajlanmış halde. Özellikle ilk oyundaki fazlasıyla cell-shade grafiklere benzeyen o renklilik yerini biraz daha pastel renklere ve arka planda 3D'ye bırakmış. *Legends*'ın biraz Tim Burton tarzına benzeyen bir dili var. O yüzden bu tarz, oyunun karakterine çok daha iyi gitmiş. Menüler, yazılar, bölümler, arka plan ve yaratıklar, hepsi tek bir karaktere sahip ve oyuna çok yakışmış. Rengarenk şirinliğin içinde yer alan kötülük ve kabus teması, görsel anlatımın başarısı ile hiç sırıtmayan, tersine olabilecek en uyumlu hale gelmiş bir zıtlığı sergiliyor. Seslerin de oyunun karakteri üzerindeki etkisi yadsınamaz. Özellikle oyunun müzikleri bugüne kadar platform oyunlarında duyduğum en iyiler arasında. Tabi *LocoRoco* bu konuda en üst seviye ama *Rayman Legends* neredeyse ona yaklaşmış. Özellikle ritme dayalı bölümlerde hiçbir oyun bu başarıya ulaşamaz diye düşünüyorum.

GERÇEKTEN EFSANE

Elimizde unutulmaya ya da kendini tekrar etmeye yüz tutmuş platform oyunlarının kaderini değiştirecek derecede harika bir oyun var. Resmen türün kitabını yeniden yazıyor. Mario'nun ve Sonic'in bile ondan öğrenecek çok şeyi var. Son 10-15 yılda kendisi ile yarışabilecek tek platform oyunu *Super Mario Galaxy*, ama o da 3D olduğundan *Rayman Legends*'dan biraz daha farklı bir kulvarda değerlendirilebilir. 2D platform oyunlarını gerçekten çok özlemiştik ve bu zamanda bu kadar kalitelisini oynayabilmek gerçekten bir rüya gibi. Hep derim, artık "oyun oynamak" hissiyatını yaşamak bir hayli zor. *Rayman Legends*'da bu hissi sonuna kadar hem de çılgıncasına eğlenerek hissedeceksiniz. Rekabet, hırs vb. hislerden sıkıldıysanız ya da en azından biraz mola vermeyi düşünürseniz alın elinize gamepad'i ve televizyonun karşısına geçip bu eğlencenin tadını çıkartın. Böylesi kırk yılda bir gelir.

Ne İyi Ne Kötü?

✔ Bitmek bilmeyen içerik ve eğlence ✔ Harika grafikler ✔ Bölüm tasarımları ✔ Sesler ✔ Müzikler ✔ Her şey ✖ Sensin kötü!


Boss dövüşleri oyunun en keyifli yanlarından.

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Ubisoft Montpellier → **Dağıtım:** Ubisoft → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 104 TL (PSN), 60 TL (Playstore), 40$ (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** 7+ → **Dahası İçin:** rayman.ubi.com/legends/



Son Karar

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

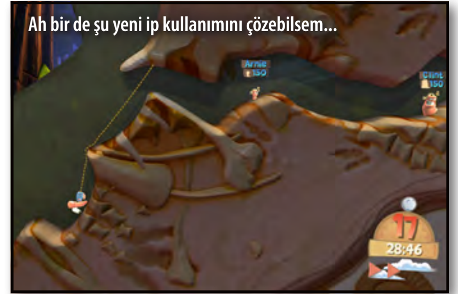
Tarihin en iyi platform oyunlarından biri.

9,6

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl




Arka planlar çok güzel ama üzücü derecede az sayıda.


Ah bir de şu yeni ip kullanımını çözebilsem...

PC

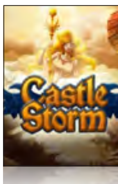
OYUNLAR HAKKINDA YAZAN BİRİNİN karşılaşabileceği zor anlardan birindeyim. *Worms Clan Wars* çok güzel bir oyun. Hatta 1-2 sıkıntısını saymazsak mükemmele yakın bir oyun. Ama şu var; *Worms* serisi zaten 3 boyutluları atarsak, taa *Worms Armageddon*'dan, hatta ve hatta *Worms 2*'den beri güzeldi. O zamandan bu zamana serinin oyunları arasında uçurum yok. Bir tek geçen yılki *Worms Revolution*'da yeni fizik kurallarının, su mekaniklerinin ve solucan sınıflarının gelişini büyük yenilikler olarak sayabiliriz ama *Clan Wars* ile *Revolution*'u uzun uzun kıyaslamayı gerektirecek bir fark da yok. O yüzden de sayfanın sonunda gördüğünüz puanı vermek durumundayım.
Ama şimdi Team 17 çalışanları gelse "Ey Ömer, sen bizim oyunumuza o puanı verdin ama bu oyun aslında süper yahu, bunu hak etmiyor. Söylesene senden yüksek puan almak için ne yapsaydık?" diye sorsa; bilmiyorum. Cevabım yok. Dediğim gibi *Worms*, uzun zamandır olduğu gibi şu haliyle de mükemmele yakın. Bir sürü silah var, silahların kullanım şekilleri çok çeşitli, mekânlar güzel, solucan sınıfları artık iyice oturmuş vesaire vesaire. Oyunun daha iyi olması için ne yapılabilir, pek bir fikrim yok.

Worms Clan Wars



>

Castle Storm



>

Angry Birds



"O KOYUNU ÇEKİNCE BEN DE ÇIKARTTIM İNEĞİ…"
Worms Clan Wars'un tek kişilik tarafında 25 bölümden oluşan orta uzunlukta bir senaryo bölümü var. Bölümler zekice tasarlanmış. Oyunun absürt hikâyesini *IT Crowd*'dan tanıyor olabileceğiniz Katherine Parkinson'un sesi ile dinliyorsunuz. *Revolution*'da da benzer şekilde tuhaf ve absürt bir hikâye vardı ama oradaki daha iyiydi sanki. *Clan Wars*'daki soğuk geldi bana.
Campaign dışında zamana karşı yarıştığınız Worm Ops ve yapay zekâya karşı deathmatch ya da kale savaşı yapabilme gibi seçenekleriniz de var. Ama tabii ki bu bir Worms oyunu ve bir Worms oyununun tadı haritanın öteki tarafına çöreklenmiş arkadaşınızı Super Sheep ile vurduğunuzda çıkar. Ya da yarım dakika ayar yaptıktan sonra bazukayı kendi ayağınıza sıktığınızda…
Lobileri kullanan pek yok ama quickmatch için oyuncu bulmak oldukça kolay. Tanıdığınız biriyle oynamanın tadını vermiyor tabii. Arkadaşlarınızla online oynayabileceğiniz gibi klavyeyi dolaştırarak aynı bilgisayardan Worms partisi de yapabilirsiniz (tavsiyedir). Oyuna adını veren klan kurma ve klan savaşlarına girme özelliği de güzel olmasına güzel, klanınızı genişletme ve sıralamada yukarılara taşıma hırsı başka. Ama bu özelliğin oyuna adını verecek kadar abartılacak bir tarafı da yok bence.

EŞEKLERİN VE MUZLARIN KALBİMİZDEKİ YERİ
Oyundaki silahların ve kullanılabilen diğer aletlerin toplam sayısı 65 ve bunların 10'u yeni.

BEN OLSAM

Belki de Team 17'nin tek suçu sık oyun çıkarması. Ben olsam 3-5 yılda bir bol yenilikli bir Worms yayınlardım, sektörün en efsane yapımcısı olurdum.

Tutturabilirseniz çok sağlam hasar veren Mega Mortar, ölü solucanların mezarını kazıp sandık çıkardığınız Gravedigger gibi enteresan şeyler var. Işınlanma mantığı tamamen değişmiş ve silah kullanır gibi bir duvarı hedef alarak kendinizi oraya ışınlıyorsunuz. Yeni alet edevatlar dışında bir de savaş alanlarına dinamizm getiren, fizik kurallarıyla hareket eden dönen çarklar, hareketli köprüler, uçan balonlar gibi hoş mekanizmalar eklenmiş.
Solucanları ve klanları özelleştirmek için bayağı bir seçenek bulunuyor aslında ama bana yeterli gelmedi. Neyse ki oyunun Steam Workshop desteği var da kullanıcıların yaptığı melek kanatlarını solucanlarıma takarak rahata erebildim.
Neticede arkadaşlar *Worms: Clan Wars* serinin en iyi ve en gelişmiş oyunu ama sosyal yeteneklerini ve yeni tek kişilik görevlerini çıkarınca geriye kalan şey hâlâ bir *Revolution*. Sürekli Worms ile içli dışlı biriyseniz güncel kalmak için *Worms: Clan Wars*'u edinebilirsiniz. Eğer arada sırada girip iki el Worms atıyorsanız ve elinizde *Revolution* ya da serinin başka bir oyunu varsa *Clan Wars*'a gerek yok. Ama eğer ki Worms serisine daha önce bulaşmamışsanız size hiç abartmadan şunu söylemek istiyorum: Aşağıdaki puana en az +2,0 daha yazın. Çünkü *Worms*'teki eğlencenin benzeri başka hiçbir yerde yok!


Boynuz taşıyan, fesli, kanatlı bir maymun. Yoruma kapalıdır.

NE İYİ NE KÖTÜ?
- ✔ Yıllar yılı mükemmelleşmiş oynanış mekanikleri
- ✔ Deli eğlenceli multiplayer
- ✔ Yeni silahlar ✔ Steam Workshop desteği
- ✖ PC optimizasyonu daha iyi olmalıydı
- ✖ Önceki oyundan pek farkı yok

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★☆☆

Elinizde başka bir Worms varsa gerek yok. Ammaa geri kalan her şey için: Clan Wars.

7,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Sıra Tabanlı Strateji → **Yapım:** Team 17 → **Dağıtım:** Team 17 → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** Playstore (48 TL)
→ **Yaş Sınırı:** 12 → **Dahası İçin:** worms.wikia.com/wiki/Worms:_Clan_Wars



DAHA FAZLA FREE2PLAY?

-HAKAN ÖZGÜL

OYUNLARA "FREE2PLAY" dendiğinde hâlâ bir fırsat yerine tehdit görenlerdenseniz, Plants vs. Zombies 2'nin bu halde çıkmasına hemen kötü gözle bakmaya başlayabilirsiniz. Geçmişte olduğu gibi yaklaşık 10 lira bayılıp aldığımız bir oyuna şimdilerde sürekli olarak para vermek zorunda kaldığımızı hissetmek pek de güzel değil. Ama üzülmene gerek sevgili okur, Plants vs. Zombies 2 her ne kadar üstünde free2play etiketi barındırsa da pek çok aynı tip oyunun düştüğü hatalara yapmıyor. Tabii ki, PvZ2'de de bahsetmeye gerek bile olmayan ufak tefek sorunlar mevcut ama hiçbir zaman kendinizi para harcamak zorunda hissetmemeniz pek çok açıdan PvZ 2'yi gönül rahatlığıyla oynamanızı sağlıyor.

Dediğim gibi, oyunu oynadığım süre içerisinde kendimi bir kere bile para harcamak zorunda hissetmedim. Yeni bitkiler ve bölümler aynı eskisi gibi açılıyor, pek çok açıdan PvZ2 geçemediğiniz bölümlerin ardına geçmeniz için size para kullanmayı bir seçenek olarak sunuyor ve ilk defa bir oyunun free2play olmasının benim için gerçekten çalıştığını gördüm. Uzun zamandır bana karşı çalışan free2play mekaniklerini etkisiz hale getirmek için para harcamış biri olarak, bu değişiklik gerçekten bu tür oyunlara bakış açımda yeni bir sayfa açtı.

DAHA FAZLA MANYAKLIK?

PvZ2 üç ayrı bölgeye yayılmış: Eski Mısır, Korsanlar ve Vahşi Batı. Öncelerde oyun size önceki oyunlar gibi çizgisel gelebilir ancak oyunda birkaç bölüm sonra gitmek istediğini yerleri seçebileceğiniz harita aracılığıyla kendi yolunuzu çizebiliyor ve değişik yeni bitkiler ve güçlere nereden ve ne zaman ulaşabileceğinizi rahatlıkla buradan seçebiliyorsunuz. Her alanın kendine has özel zombileri var. Örneğin Eski Mısır zombilerinin bazıları düşürdüğünüz güneş gücüne göz koyup onları çalmaya niyetlenebiliyor.



Her yeni alana geçmek için belli sayıda yıldız toplamanız gerekmekte. Bu yıldızları bölümün sonunda toplayamadığınız takdirde atladığınız ya da daha önce yaptığınız ama tam yıldız toplayamadığınız yerleri daha iyi bir şekilde yapmaya çalışmanız gerekmekte. Ya da oyuna 10 lira (5 dolar) verip, bir sonraki alanı açabilirsiniz.

DAHA FAZLA STRATEJİ?

PvZ'nin stratejik altyapısını daha da güçlendirmek için PopCap oyuna hatırı sayılır mekanikler eklemiş. Örneğin parlayan zombiler artık bitkilerinize yedirebileceğiniz bitki yiyecekleri bırakıyor. Bu güç toplarını ayçiçeklerine bıraktığınızda bir anda bolca güneş gücüne sahip olabiliyorken, basit bir bezelye atıcıyı makineli tüfek gibi bir anda onlarca bezelye atan bir ölüm makinesine çevirebiliyorsunuz.

Bitki yiyeceklerini toplamak ve ne zaman kullanacağınızı bilmek oyundaki stratejik öğeleri daha ilginç bir seviyeye çıkartmış. Belli bir süre bitkileri güçlendiren bu yemekleri ister sadece zombilerden toplayın, isterseniz yine zombilerden düşen paralarla ya da gerçek parayla satın alın, oyun hiçbir zaman bunları almanız için sizi itekleyecek bir durum yaratmıyor.



İlk PvZ'nin aksine PvZ2 çabuk zorlaşıyor. Açıkçası ilk oyunda birbiriyle aynı zorluktaymış gibi duran bölümlerden sonra, PvZ2'nin bu konuda daha aceleci olmasına çok memnun oldum. Yine bu zorlanmayı ister kendi yetenekleriniz ve stratejilerinizle ya da ilerdeki bir bölümde açılacak bir bitkiyi daha önceden para vererek açarak geçebilirsiniz.

Sadece iOS platformunda bulunan Plants vs. Zombies 2, iPhone 4 ve iPad 2 üstü her türlü aygıtta rahatlıkla çalışabiliyor ve şimdilik Android ve diğer platformlarda bulunmuyor. Bu açıdan pek çok okurumuzun canını sıkacak Plants vs. Zombies 2, yine de uzun vadede her platformda kendini gösterecektir. Free2play konusunda en iyi durum senaryolarından bir tanesini ortaya koyan PvZ2, sizi asla köşeye sıkıştırmayan tutumuyla takdirimizi kazanmayı başardı. Eğer Plants vs. Zombies hayranıysanız şimdiye kadar oyunu zaten ezberlemişsinizdir. Ancak free2play olduğundan uzağında duranlarınız ya da PvZ'yle daha önce tanışmamış olanların oyuna bakması için güzel bir vesile bu oyun. Oynayın, oynattırın.

Fiyatı: Bedava
Çıkış Tarihi: 15 Ağustos 2013
Boyut: 44.7 MB
Geliştirici: Popcap / EA
Platform: iOS (iPhone 4+, iPad2+)

DIVINITY DRAGON COMMANDER®

JETPACK TAKAN BİR EJDERHAYA DÖNÜŞEBİLİYORUZ. İTİRAZI OLAN? -ÖMER AKDAĞ

ŞİMDİ DERİN BİR NEFES ALIN, birkaç saniye tutun ve geri verin. Rahatlamanız gerek çünkü uzun bir cümleye başlamak üzereyim: *Dragon Commander*, savaş alanında birimlerinizi yönettiğiniz bir gerçek zamanlı strateji olmasının yanında ana haritada birim üretip binalar diktiğiniz bir sıra tabanlı strateji ve de ana üssünüzde komutan ve diplomatlarla konuşup önemli politik kararlar verdiğiniz RYO tabanlı, savaş alanında jetpack takan bir ejderhaya dönüşüp bizzat savaştığınız bir aksiyon oyunu. Nasılsınız? Hâlâ orada mısınız?

Durun, en iyisi biraz ağırdan alalım ve oyuna parça parça değinelim...

ESKİNİN TEKNOLOJİSİ BİR BAŞKAYDI

Dragon Commander diğer *Divinity* oyunlarının çok öncesinde geçiyor. Bir zamanlar saygın bir adam olan imparator sapıtınca öldürülmüş, sonrasında da çocukları arasında taht kavgası başlamıştır. İmparatorun en yakın dostu, büyücü Maxos bu karmaşaya bir son vermek için imparatorun gayrimeşru, yarı ejderha çocuğunun (yani bizim) yanımızda yer alır ve bize Raven adında uçan bir gemi hediye eder. Raven'da geçirdiğimiz saatler oyunun RYO yüzü oluyor.

Raven'a bir süre sonra bazı komutanları buyur ediyoruz. Elbette bizim yüzümüzün suyu hürmetine değil, Maxos'a güvendikleri için yanımızdalar. İlk başta bizi çekinmeden küçümseseler de savaşlarda başarı kazandıkça yavaş yavaş bize duydukları saygı da artıyor.
Bir de tabii diplomatlarımız var ki onlar ayrı bir dünya. Her birinin önceliği farklı olan elf, dwarf, lizard, imp ve undead halklarından birer temsilci Raven'da kendi isteklerini bize kabul ettirebilmek için bolca dil döküyor. Bir halkın temsilcisini ne kadar dinlersek o halkla aramız o kadar iyi oluyor ve o ırkın yaşadığı topraklardan ekstra kazanç elde ediyoruz.

Ayrıca oyunun ortalarına doğru politik bir evlilik yapmamız isteniyor ve kendimize bu ırkların birinden bir eş seçiyoruz. Çok zor bir seçim olacak, uyarmadı demeyin. Bir de bunun dışında büyük güç karşılığında bazı namussuz teklifler sunan bir iblis var ama şahsen o kadar düşmedim daha, hayır…
Oyunun Raven'da geçen kısımları inanılmaz keyifli. Diplomatlar işçi haklarıyla, hukukla, dinle vs. ile ilgili çeşit çeşit öneri sunuyorlar ve genelde diplomatik getirisi en yüksek olan kararı vermek durumunda kalıyorsunuz. Mesela bağnaz undead'lerin saygı duyduğu büyük bir sanatçının gay olduğu ortaya çıkıyor ve onun yaptığı bütün heykellerin yıkılmasını talep ediyorlar. O noktada benim de undead'lerle aramı iyi tutmam gerekiyordu ve tekliflerini kabul ettim. Bütün heykelleri yıktırdım, evet. Sonra da oyundan çıkıp utanmadan Queen dinledim.

Oyundaki diyaloglar muazzam kaleme alınmış. Bakın mesela bu ay *The Bureau* için de benzer bir şey söyledim ama ondaki diyalog yazım kalitesi "iyi" idi. Buradaki "muazzam". Bütün karakterler zaten çok renkli ve bu arkadaşların sizin hakkınızdaki, diğerleri hakkındaki ve tabii verdiğiniz kararlar hakkındaki yorumlarını yazanların edebi bir duyarlılık güttükleri belli. Resmen "şu savaş safhası geçsin de Raven'a gidip biraz muhabbet edeyim" diye bekledim hep. Hani böyle söyleyince de savaşları sıkıcı bulmuşum gibi oldu ama doğru değil. Yani belki kısmen...

DİPLOMASİ DE BİR YERE KADAR

Raven'daki işlerimiz bitince ana haritayı açıp oyunun sıra tabanlı strateji tarafına geçiş yapıyoruz. *Total War* serisindeki ana harita sisteminin daha az gelişmişi gibi düşünebilirsiniz burayı. Harita çeşitli bölgelere ayrılmış durumda. Bu bölgelere gelirinizi yükselten, asker üretimi sağlayan, araştırma gücünüzü artıran ya da size çeşitli bonuslar kazandıran kartlar veren binalar dikiyorsunuz ve tabii birimlerinizi bölgeler arasında hareket ettiriyorsunuz. Ve hemen her turda en az bir savaşa girmeniz gerekiyor. Eğer savaşı komutanlarınıza emanet edip otomatiğe almak istemiyorsanız da gerçek zamanlı savaş kısmı sizi bekliyor.

Bu kısmı *Dawn of War*'a benzetebilirim. Haritada belli bina kurma alanları var ve askerlerinizi götürüp oraları ele geçiriyor, bina dikiyor ve birim üretiyorsunuz. "Madem bina dikip birim üretiyoruz, ana haritada savaş için 1 birim götürmekle 10 birim götürmek arasında bir fark yok mu?" diye sorarsanız; var. Bu, savaşa kaç birimle başladığınızı, dolayısıyla ne kadar hızlı yeni alan ele geçirebileceğinizi belirliyor. Mesela en başta net bir sayısal üstünlüğünüz varsa gidip direkt

KOMUTANLAR



Scarlett
Bu enerji dolu hanım kızımız yaşamayı seviyor. Yalnızca kimsenin özgürlüğüne ve seçimlerine karışılmasın istiyor, o kadar.



Henry
Bu eski savaşçı, diplomasi denen gereksiz çene yarışından hoşlanmıyor ve bileğinin gücünün yeterince iyi bir adalet bekçisi olduğuna inanıyor.



Edmund
Lizard'lar kendilerini diğer ırklardan üstün görüyor ve bunu saklama gereği de duymuyorlar ama Edmund işi iyice abartmış durumda. Tam çatal dilli.



Catherine
Oyundaki en sevdiğim karakter. Catherine aşırı feminist ve sırf erkek olduğunuz için sizi en küçük fırsatta aşağılamaktan geri durmuyor. Hele bir undead kadınlarına seçme - seçilme hakkı vermeyin de göreyim sizi.


Sevgili eşim Ophelia ile tanışın. Ne oldu? Gördüğüm en güzel şey olan elf prensesi ile mi evlenmemi bekliyordunuz? Ne kadar da banalsınız.

adamın üssüne dalabilir, en hızlısından biletini kesebilirsiniz.

Araştırmalarını yapıp bütün birimleri açmışsanız bile savaşta çok geniş bir bina ve birim yelpazesi yok. Bu da doğal olarak stratejik derinliği olumsuz etkiliyor ama *Dragon Commander* bol seçenekli bir strateji oyunu olsaydı belki de jetpack takan bir ejderhaya dönüşemeyecektik!
Savaş alanında küçük bir kaynak karşılığında bir ejderhaya dönüşüp *Dragon Commander*'ı bir aksiyon oyunu moduna sokabiliyoruz. Ejderhayken normal saldırı dışında araştırma yaparak öğrendiğimiz yeteneklerimiz de emrimize amade ki bunlar karşı taraftaki birimlere eşek yüküyle hasar vermekten kendi birimlerimizi iyileştirmeye kadar epey bir çeşitli. En umutsuz görünen savaşta bile ejderhaya dönüşme yeteneğinizi iyi kullanabilirseniz zafere ulaşırsınız. Bir savaş öncesinde kazanma ihtimalim %9 olarak görünüyordu ama öğrendiğim bir yeteneği doğru kullanarak kazanmayı başardım. Ejderha modundayken oyunun kontrolleri biraz karışık olması ve birimler üzerindeki hâkimiyetimizin sıfıra yaklaşması doğal olarak sıkıntı yaratabiliyor ama ejderha olmak yine de çok güzel (ejderhadan kastım lanet olası bir "jetpack" takan "ejderha" olmak tabii!).

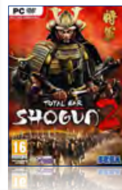

~Sazlıklardan havalanan…~

Yazıyı artık bağlamam lazım ama oyunun görsel tasarımını da çok beğendiğimi eklemeden geçmek istemiyorum. Fantezi / steampunk karışımı bir atmosfere sahip *Dragon Commander*. Üstünde saat ve musluk olan metal bir fötr şapka takan imp'i başka yerde göremezsiniz sanırım... Bu atmosferi baltalayan tek şey arada sırada giren hikâye kitabımsı ara sahneler. Hangi akla hizmet böyle saçma ara sahneler hazırlanmış anlamadım ama neyse ki sayıca azlar.

"JACK OF ALL TRADES, MASTER OF NONE"

Eğri oturup doğru konuşmak gerekirse *Dragon Commander* her konuda iyi, ama hiçbirinde de mükemmel olamayan bir oyun. Taktik harita bir *Total War* değil, gerçek zamanlı strateji kısmı bir *Dawn of War* değil, ejderha olarak savaştığınız kısımlar bir *Drakengard* değil, RYO kısımları ne kadar güzel olsa da gerçek bir RYO kadar derin değil. Ama *Dragon Commander*'ın samimi ve yoğun bir emeğin ürünü olduğu çok belli ve de birçok türün toplaması olmasına rağmen kendine has bir tat vermeyi başarıyor.

Total War: Shogun 2



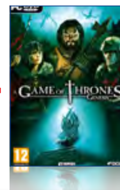
>

Divinity: Dragon Commander



>

A Game of Thrones: Genesis




Bu kadar birimle adamın başkentine iyi geldim ama saldırmak mantıklı gözükmüyor. Eh, saldırayım o halde.

→ **Tür:** Ne desem yalan olur ama hadi strateji diyeyim → **Yapım:** Larian → **Dağıtım:** Larian → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** 40$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 12 → **Dahası İçin:** orcz.com/Category:Divinity_Dragon_Commander

DİPLOMATLAR



Yorrick (Undead)
Bağnaz undead'lerin temsilcisi Yorrick tanrıların isteği olarak varsaydıkları şeyler ne kadar anlamsız da olsa sizi o konuda zorlamaya çalışıyor. Mantıklı kararlar vermeyi tercih edecekseniz undead'lerle aranız bozuk olacak.



Oberon (Elf)
Elfler her şeyden önce doğayı önemsiyor ama bu önceliklerinin mantıklarının önüne geçmelerine izin vermiyor. En azından Oberon öyle söylüyor ama pratikte işler farklı yürüyor tabii.



Sir Falstaff Silvervein (Dwarf)
En zengin ırk olan dwarf'lar bu zenginliklerini yalnızca çalışarak elde etmedi. İşçi hakları gibi konularda patronları savunan Falstaff tam bir kapitalist. Tabii aranızı iyi tutarsanız geliriniz de daha iyi olacaktır.



Prospera (Lizard)
Lizard'lar mantığın temsilcisi. Prospera'nın savunduğu şeyler zaman zaman ne kadar yanlış görünse de nihai olarak olumlu sonuçları olacağının altını kuvvetli bir şekilde çizebiliyor.



Trinculo Shortfuse (Imp)
Imp'ler basit canlılar. Ne kadar çok patlama ve yıkım varsa Trinculo o kadar mutlu demektir.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Renkli karakterler ve diyaloglar
- ✔ Görsel dil
- ✔ Harika orkestral müzikler
- ✔ Jetpack takan bir ejderha olmak
- ✔ Her konuda iyi
- ✖ Hiçbir konuda mükemmel değil
- ✖ Multiplayer için daha fazla ırk olmalıydı

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Hem ejderha, hem stratejist, hem komutan, hem diplomat, hem beyefendi/hanımefendi olanlara göre.

8,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

alizine wonderland



Editörden

Oyungezer dergisindeki devrim ister istemez bizi de etkiledi. Bağımsız bir dergi olmamıza rağmen türlü dalavereler ve planlar sonucunda korkarım ki sevgili okurlarımızla son ayımızı yaşıyoruz. Derginin beni sabote etmek için gönderdiği virüslü Güzel Kı-

MANİFESTO

Alizine Wonderland devrime karşı çıkmaz, yol verir. Kapandığı için mutlu olurken bir yandan da çıtayı yükseltir. Böyle güzel bir dergidir Alizine Wonderland. Özleyeceğim seni la dergi! (Nasıl olsa kapanıyorum dilbilgisine dikkat etmeme gerek yok artık.) Hatta smile bile koyuyorum bakın :)

AMAN NOTCH GÖRMESİN

GUNCRAFT



MINECRAFT'IN sevilmesinin pek çok nedeni var. Oyuncuya serbestlik vermesi, pratik düşünmeye teşvik etmesi ve elbette hepsinden önemlisi o bitmek tükenmek bilmeyen keşif hissi. Minecraft'ın sahip olmadığı şeylerin başındaysa ateşli silahlar geliyor. Diğerleri neyse de, Star Wars'dan fırlayıp gelmiş AT-AT'ler olmadan oyun çekilmiyor... Guncraft'ın özellikle Minecraft'da beliren ciddi AT-AT açığını kapatmak üzere geldiğini oyunu açar açmaz anlayacaksınız.

Daha isminden de anlaşıldığı gibi Guncraft, yüzsüzce Minecraft'ın ekmeğini yemek üzere üretilmiş bir oyun. Aslında pek çoğumuzun "Ah şu dünyalarda bayrak kaçırmaca ve death match gibi modlar da olsa da oynasak" diye yakındığı düşünülünce kağıt üzerinde güzel bir fikir gibi duruyor ama ne yazık ki bu durum kağıttan ekrana geçiş yapamıyor. Küplerden oluşan dünyalarda ister silah, ister araç, bir şeyler tasarlamak ve inşa etmek Minecraft'daki kadar tatmin edici değil. Dahası silahlar her ne kadar aşırı güçlü olmasa da dünyaların sürekli olarak deforme olup yeniden oluşması da hem göze hem de oynanışa sağlam etki etmiyor. Elbette tünel kazarak bayrakların çalındığı, kalelerin ve merkezlerin inşa edildiği modlar da var ancak oyuncuların çoğu birkaç kişiyle de oynanabilen klasik deathmatch modlarını tercih ediyor.

Guncraft'a Minecraft'ı doğrudan taklit ettiği için daha görmeden biraz gıcıktım ama açıkçası aklımda küçük bir acaba vardı. Oyunu oynadıktan sonra o şüphe de uçup gitti. Oyuncuları serbest bırakmak tabii ki hoş ama bu serbestliğin içinde küplerden çeşitli organlar ve uzuvlar yaratıp bunları helikopter olarak kullanmak kesinlikle olmamalı. Akıl sağlığınızı korumanız adına Minecraft'a devam etmeniz tavsiyemdir.

Helikopterler, CoD'da olduğu gibi, seri halde düşmanları hakladığınızda çıkan bir ödül.



PC

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Silah, araç ve bölüm yaratma seçeneği
- ✗ Aksiyon hissini veremiyor
- ✗ Çok fazla rastgele silah var
- ✗ Oyuncu bulmak güç

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	☆☆☆☆☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Minecraft seviyorsanız göz atmaya değer ama beklentinizi ufak tutun.

6,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Exato Game Studios → **Dağıtım:** Steam (15$) → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** guncraft.wikia.com

ESKİ ZİNDANLAR AVM OLDU

HAMMERWATCH



PC

ÜLKEMİZDE NINTENDO KÜLTÜRÜ olmamasına fena halde gıcık oluyorum sevgili okurlar. Çünkü oyuncularımız yeni bir Zelda oyunu duyurulduğunda neden heyecanlanması gerektiğini anlamıyor. Zelda zindanlardır, bulmacalardır, refleks ve yetenek gerektiren bölüm sonu canavarlarıdır. Her ne kadar Gamecube dönemi sonrası, Zelda daha aksiyona dönük bir oyuna dönüşse de, özellikle SNES zamanlarını hatırlatan zindanlı kesme biçme oyunlarını arıyorsanız Hammerwatch'a kesinlikle göz atmalısınız.

Tamamen klavyeyle oynanan Hammerwatch eski kafalı oyuncuların isteyebileceği bütün o zindan temizleme nostaljisini sunuyor: Sandık ve testi kırmaca, retro ekran efektleri, bolca sınıf ve de seviye atladıkça gelen sayısız yeni özellik. Son dönemde oldukça hızlı ve refleks gerektiren oyunlar oynamamdan dolayı mı bilinmez ama Hammerwatch'un temposu bana biraz ağır geldi. Bir de hazır retro grafikleri basmışken, oyuna rastgele yaratılan bölümler eklense fena olmazmış. Saatlerce Ranger oynayıp, bir de Warlock'a bakmaya karar verdiğimde her yerini ezberlediğim bölümlerle bir kez daha karşılaşmak pek hoşuma gitmedi doğrusu.

Hammerwatch, Steam'de oyuncuların oyuyla markete girmeye hak kazanan bir yapım. Onay doğru yerden gelince oyun da güzel oluyor nitekim...

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Sınıf çeşitliliği ve karakter gelişimi
- ✓ Oyunun yavaş mekanikleri kaynakları düzgün kullandırmayı gerektiriyor
- ✗ Belirli bir seviyeden sonra sıkmaya başlıyor
- ✗ Temposu çok ağır

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	☆☆☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Zindanlar ah o zindanlar; oyun biraz daha hızlı olsaymış olacakmış.

7,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Crackshell Games → **Dağıtım:** Steam (10$) → **Sistem:** Ekonomik → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** http://yogscast.wikia.com/wiki/Hammerwatch

HABERLER

- Alizine Wonderland'in kapanacak olması bütün yurtta endişe ve üzüntüyle karşılandı. İşsiz kalacak çalışan(lar)ın yaratacağı ekonomik boşluğun doları 5-6TL civarına yükseltmesi bekleniyor.
- Minecraft oynarken bunu internetten yayınlayarak ünlü olma hayali kuran beş milyonuncu oyuncu dünyanın dört bir yanından yağan tebrikleri kabul ediyor. Normalde büyük kutlama planları yapılmış olsa da, diğer oyuncuların da Minecraft videosu çekmekle meşgul olması sebebiyle kutlamalar iptal edildi (kendiliğinden).
- Xbox One'ın gelen tepkiler üzerine duyurduğu bütün önemli yenilikleri geri



INDIE BİNDİ

DOLMUŞ DRIVER

Android iOS



Yolcular bu ekmek teknesinin geliri. Sakın ola ki onları almamazlık etmeyin.



EDS şeridini ihlal etmediğiniz sürece polisle başınız belaya girmez.

GEÇTİĞİMİZ AY oldukça sanatsal ve imgeler üzerine kurulmuş bir oyunu incelemiştik. Bu sefer değişiklik yapıp biraz daha bildik motiflere sahip, reflekse dayalı bir Türk yapımına el atayım dedim. Gripati ekibi bana el emeği, göz nuru oyunları Dolmuş Driver'la ulaştıklarında dürüst olmak gerekirse ne beklemem gerektiğini tam anlayamamıştım ancak şoför koltuğuna oturup hayali yolcularımı bir duraktan diğerine yetiştirme derdine düşünce konseptin ne kadar sağlam olduğunun iyice farkına vardım.

Yıllardır kullandığım Galaxy Tablet artık yeni oyunlarda hafiften teklemeye başladı, o yüzden Unity kullanan Dolmuş Driver'ın nasıl çalışacağı konusunda korkularım vardı. Ancak oyun hoş görüntüsüne rağmen sistemi çok zorlamadı. Dolmuş Driver'da amaç oldukça basit; kuşbakışı gördüğünüz haritada yolcuları alıp, trafik içinde makas atarak onları güzergahlarına bırakmak. İstanbul trafiğinde bulunmuş bir birey olarak, oyunda ne kadar çılgınca manevra yaparsanız gerçekçiliğin o derece arttığını, bunun da oyunu daha eğlenceli hale getirdiğini söyleyebilirim.

Dolmuş Driver'ın mekanikleri oldukça basit, gyro'ları kullanan sistem sayesinde cihazınızı sağa sola yatırarak yol alıyor ve zamanla aracınızı güçlendirebiliyorsunuz. Hemen en başta gelen roketler de aracın güçlenmesini sağlıyor. Toplamda üç güzergâh ve üç karakter var. Zamanla açılan içerik de oyunu tekrar tekrar oynamak için iyi bir neden.

Dolmuş Driver, Amerika'yı (ya da İstanbul trafiğini) yeniden keşfetmeye çalışmıyor ki bence bu mobil oyunlar açısından son derece olumlu bir durum. Bugüne kadar bizi trafiğe sokup canavar gibi kullanmamızı isteyen birçok oyun gördük ve Dolmuş Driver da o oyunların bıraktığı mirası düzgün kullanıyor. Üstüne, bu konsepti ülkemize has öğelerle birleştirmek ve oynanışı şoföre değil yolcuya bağlayarak sürekli olarak hızlanıp yavaşlayan bir tempoya oturtmak oyun tasarımı açısından da oldukça şık ve başarılı bir çözüm olmuş. Dalga geçmiyorum, anlatayım...



Toplanan puanlarla dolmuşa daha büyük roketler almak mümkün.

Trafikte yol alma mekaniklerini değiştirip geliştiren iki önemli element var. Bunlardan ilki yolcular. Oyunun puan kaynağı, duraklar arasında inip binen yolcular ki bu da tek derdinizin hızlı sürmek veya bitmeyen trafikte sınırsızca yol almak değil, durak ve yolcu durumu da olmasını sağlıyor. Bir diğer önemli element de işin cıvıdığı yer olan roketler. Roketleri sıkışık trafikte kullanmak kolay değil ama yapabilirseniz oldukça avantajlı. Dolmuşunuzun güzergâhı yanında akıp giden ters şeridin amacı da bu aslında. Burnout oyunlarında da olan "ne kadar risk, o kadar ekmek" mantığı Dolmuş Driver'a da yedirilmiş. Bir de ülkemiz şoförlerinin kullanmayı çok sevdiği EDS yolu var ki; normalde kullanmamanız gereken bu en sağ şeride geçmek kısa süreli güvenlik sağlasa da hem puan keybetmenize hem de polislerin dikkatini çekmenize neden olabiliyor.

MİRAS DEĞİL, PARMAK KASI

Dolmuş Driver, bu kafadaki bir mobil oyunun yapması gereken hemen her şeyi doğru yapıyor. Stilize ama sistemi yormayan görseller, oyuncuların aşina olduğu oyun sistemine eklenen yeni mekanikler ve hemen hemen herkesin yeni bir Türk oyunu duyurulduğunda sorup durduğu "bizden bir şeyler". Her ne kadar Türkiye gibi sınırlı bir pazara yönelik olmasını riskli bir tercih olarak nitelendirsem de başarısız olacağını sanmıyorum. Oyun sırasında yaşadığım tek sorun, durakta Dolmuş Driver oynarken dolmuşun gelmesi oldu. Onun dışında, "Piston Aşağı İndi" DLC'si de gelirse Dolmuş Driver her şeyiyle dört dörtlük olacaktır.



Kazandığınız puanlarla rekorunuzu geliştirmek veya yeni güzergâhlar açmak sizin elinizde.

→ **Tür:** Yarış → **Yapım:** Gripati → **Dijital İndirme:** Apple Store (1,99$), Google Play → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** www.gripati.com

INDIE RİLEBİLİR

1 Monaco



2 Divekick
3 Fist Puncher
4 Poker Night 2
5 Chivalry: Medieval Warfare

1 Fez (360)



2 BattleBlock Theatre (PS3)
3 Divekick (PS3, 360)
4 Don't Starve (360)
5 Papa & Yo (PS3, PC)

KAPANIŞ

NEDEN KAPANIYORUZ?

Ciddileşmek gerekirse, Alizine Wonderland'in kapanıyor olması yüzünden sakın kendinize veya çevrenizdekilere zarar vermeyi düşünmeyin. Bunun yerine, intikam için Oyungezer dergisine bir kutu profiterol ile gidip önceden tatlıların üzerine tükürebilirsiniz. Ben Ankara'da olduğum için o tatlıları yemek gibi bir durumum söz konusu değil.
ali@oyungezer.com.tr

çekmesi, Sony'yi rekabete zorluyor. Tepki olarak yeni konsolları PlayStation 4'ü PS3 kasasında çıkarmayı planlayan firma, ayrıca yeni oyun kolu tasarımının da iptal edildiğini belirtti.

Tek harekete sahip dövüş oyunu Divekick'in tutması, yapımcıları bu tarzda başka oyunlar yapmaya yöneltti. İlk etaptaki hedef, tek tuşun topa vurma olduğu futbol oyunu; Futbol.

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

DERGİYİ BAŞTAN SONA YENİDEN TASARLADIĞIMIZ ŞU DÖNEMDE, TEKMİLİ BİRDEN DE DEĞİŞECEK ELBETTE. OYUN DÜNYASINI BİR ÇIRPIDA GÖZLER ÖNÜNE SEREN BENZER BİR SAYFADA NELER GÖRMEK İSTEDİĞİNİZİ BİZE İLETİN MUTLAKA: OYUNGEZER@OYUNGEZER.COM.TR

FPS (First Person Shooter)

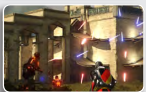


METRO: LAST LIGHT
PC, PS3, 360

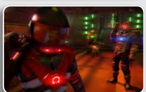
Ukrayna'nın soğuk bir kentinde, ısınamadıkları için dipdibe çalışıp üç yılda hazırladıkları oyun, listelerin en başına geçtiğinde 4A Games çalışanlarının yaşadığı haklı gurura şahit olmak isterdim. Onun onda biri bütçeyle yapılmış olsa da, ortaya çıkardıkları oyun neredeyse BioShock Infinite'in kalitesine ulaşacakmış. FPS sevenleri bu son ışığa bakmaya davet ediyoruz.



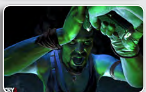
BioShock Infinite
PC, PS3, 360
Yılın en çok beklenen oyunlarından birisi olan BioShock Infinite, tüm beklentileri aşmış bir şekilde karşımıza çıktı. Kaçıranlar çok üzülecek.



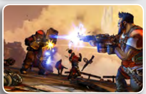
Shootmania Storm
PC
Pro-oyuncular için yapılmış, safkan bir multiplayer FPS. Trackmania'nın yapımcıları online arenalara yeni bir şampiyon kazandıracak gibi.



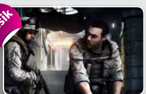
Far Cry 3: Blood Dragon
PC, PS3, 360
Aynı ismi taşıyan iki oyunun birden FPS listemizde olması çok ilginç. Ama Blood Dragon o kadar farklı bir deneyim ki, Far Cry 3'le birlikte yer almasında sakınca yok.



Far Cry 3
PC, PS3, 360
Tropik bir adaya düştükten sonra, buranın delilik, insan ticareti ve şiddetin hüküm sürdüğü bir cehennem olduğunu anlayan kahramanımızın maceraları uzun süre sizinle olacak.



Borderlands 2
PC, PS3, 360
FPS'lerini serbest yapılı, bol silahlı, komik ama şiddetli sevenlere tavsiyemiz, Borderlands 2'yi gözü kapalı almanızdır.



Klasik

Battlefield 3 Premium
PC, PS3, 360
Tüm zamanların en iyi multiplayer tecrübelerinden birisi Battlefield 3. Şu saatten sonra alacaksanız, tüm DLC'leri içeren Premium paketi tercih etmelisiniz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

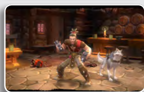


PERSONA 4 GOLDEN
PS Vita

PlayStation 2'nin unutulmaz oyunu Persona 4'ün PS Vita için tamamen yeniden yapılmış versiyonu Persona 4 Golden. Dokular ve grafiklerin elden geçmiş olması yetmediği gibi, tıka basa yenilik ve yeni içerikle de dolu. J-RYO türünün en önemli örneklerinden birisi olan Persona 4'ü, eğer PS Vita sahibiyseniz, sakın kaçırmayın.



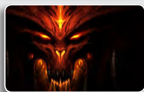
Baldur's Gate: Enhanced Edition
PC, iOS
Yüksek çözünürlüklü grafikleri, yeni Black Pits bölümleriyle yıllar öncesinden kopup gelen, tekrar bulunması güç bir nostalji rüzgarı.



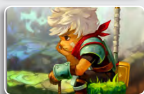
Torchlight II
PC
Torchlight II, Diablo III'ün yenilikçi yanlarını almamayı tercih ederek Diablo II'ye özlem duyanların sığınağı oldu.



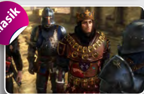
The Elder Scrolls V: Skyrim
PC, PS3, 360
Sadece son yılların en iyi rol yapma oyunu değil, en iyi oyunlarından birisi. Çıkalı bunca zaman olsa da modları ve güncellemeleriyle hala cayır cayır oynanıyor.



Diablo III
PC
Her türlü şikayete, sızlanmaya ve kızgınlığa rağmen Diablo III için gelecek yenilikleri merakla bekliyoruz. (Bu sırada Serpil 40 milyona bıçak sattığı için acayip mutlu oldu :)



Bastion
PC, PS3, 360
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu arıyorsunuz demektir.



Klasik

The Witcher 2 - Enhanced Edition
PC, 360
Yeni görevleri, giderilmiş hatalarıyla tam anlamıyla bir başyapıt haline gelmiş durumda The Witcher 2. Enhanced Edition'a bulaşmayan rol yapma oyunu sever olamaz.

AKSİYON

Yeni



RAYMAN LEGENDS
PC, PS3, XBOX 360, WiiU

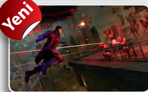
Bu ay çıkan Ubisoft oyunlarından Splinter Cell Blacklist'i tepede görmek isteyenler olabilir. Ama ait olduğu türde mükemmelliğe en çok yaklaşan Rayman Legends oldu. Geçen yıl çıkan Origins'i de içine yedirerek o kadar güzel, o kadar devasa bir platform oyunu yaratmış ki Michel Ancel, önünde saygıyla eğilmekten başka bir şey gelmiyor elimden. Dört arkadaş beraber oynayacaksanız, gülme krizlerine hazır olun.

Yeni

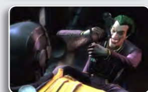


Splinter Cell Blacklist
PC, PS3, Xbox 360
Eski Splinter Cell'lerin gizliliğiyle, Conviction'ın hızlı oynanışını harmanlamayı başarmış Blacklist. Hangi şekilde oynarsanız oynayın, oyun sizi tatmin ediyor.

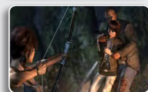
Yeni



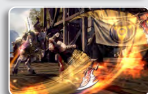
Saint's Row 4
PC, PS3, Xbox 360
Hayatına Saint's Row 3 için bir DLC olarak başladığından şüphe ettiğim SR4, serinin bir şekilde en eğlenceli oyunu olmuş. Süper güçler oyunu muhteşem kılmış.



Persona 4 Arena
PS3, 360
Ünlü bir Japon RYO'sundaki karakterleri alıp bir dövüş oyunu haline getirmek alışılmadık bir uygulama değil. Ama sonuç pek seyrek bu kadar iyi oluyor.



Tomb Raider
PC, PS3, 360
Esrarengiz olaylar, acımasız düşmanlarla ve doğaya karşı hayatta kalma mücadelesi önceki oyunlarda olmayan seviyede bir gerçekçilikte verilmiş. Aramıza yeniden hoş geldin Lara.



Injustice
PS3, 360
Mortal Kombat'ın yapımcılarından, DC Comics süper kahramanlarını birbirine kırdıran bir dövüş oyunu. Joker'le Süperman pataklamak için ideal ortam.



DmC Devil May Cry
PC, PS3, 360
Önceki oyunlarda olmayan incelikte bir kontrol şeması, anlamlı bir hikâye, şahane grafikler ve gayet dozajında aksiyonuyla mükemmel bir aksiyon oyunu.

Abzürt komedi dalında bir numaralı oyunun hangisi?

1. *Happy Wheels. Başka bir oyunda bu kadar kahkaha attığımı hatırlamıyorum. - TURGUT*
2. *Jazz Jackrabbit. O oynak kaç ve gözleri hiç unutmuyorum. -SARP*
3. *Shadows of the Damned'da Angel Kiss kulübünü arayıp Boner'ı Big Boner yaptığımız bölümler cidden abzürttü.-ONUR*
4. *Grim Fandango. Sadece bulmacaların mantığını değil, o kadar yarılarak gülmemizin sebebini de tam olarak çözebilmiş değilim hâlâ.-SERPİL*
5. *Tam komedi sayılmaz ama Psychonauts çılgınlığın sınırlarını zorlamıştı -SİNAN*

Hangi oyunu hiç sıkılmadan sonsuza kadar oynarsın?

1. *Just Cause 2 bu konuda sınırlarımı zorluyor gerçekten. -SARP*
2. *Hmm, zor bir soru. Her ay o kadar güzel şeyler çıkıyor ki çoğunu bitiremiyorum bile. -İHSAN*
3. *Ben çabuk sıkılan bir insanım. Bu soruyu pas geçiyorum. -SİNAN*
4. *Valla deli gibi sıkılıyorum ama sonsuza kadar Diablo 3 oynamaya devam edeceğim sanırım. -SERPİL*
5. *Yüzlerce saat sıkılmadan oynadıklarım var ama, sonsuza kadar oynarım dediğim bir oyunla henüz karşılaşmadım. - ONUR*

Ve imkanın olsa, hangi oyunun devamını yaparsın?

1. *Daikatana. Büyük hayal kırıklığı olmuş oyunlara süper devam bölümleri yapmak gibi bir hayalim var. -SERPİL*
2. *Beyond Good & Evil. Ben Ubisoft'tan ümidi kestim, gerekeni yapacağım! - TURGUT*
3. *Sanitarium. Bence o rüya hiç bitmedi. Sadece biçim değiştirdi.-SARP*
4. *Bu soruya "Half-Life" cevabını verecek 5 milyon Steam kullanıcısı tanıyorum! -İHSAN*
5. *Kesinlikle Sanitarium... O hikayenin devamı vardı bence de. -SİNAN*

STRATEJİ



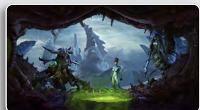
Europa Universalis 4
PC
Dünyayı ele geçirmek, niahaha, kolay mı sandınız? 1444'ten itibaren bir ülkeyi yöneterek ele geçirmeye çalışın da anlayın Venedik'i Konya'yı.



Plants vs Zombies 2
iOS
Popcap'in muhteşem devam oyunu, Free2Play bir oyunun nasıl modellenmesi gerektiği konusunda bir ders gibi. Sıkılmadan günlerinizi geçirebilirsiniz.



Civilization V: Brave New World
PC
Civilization'a dokuz yeni ırk, uluslararası ticaret ve kültürle oyunu kazanma imkanını ekleyen Brave New World, tüm Civ oyuncularının alması gereken bir eklenti.



StarCraft II: Heart of the Swarm
PC
Belki de SC2'nin üçe bölünmüş olması iyi oldu. Kerrigan'a odaklanan yeni hikâyesi ve multiplayer yenilikleriyle SC2'ye can verdi HotS.

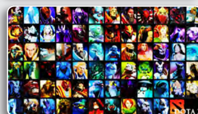


XCOM: Enemy Unknown
PC, PS3, 360, iOS
20 yıllık bir klasiğin muhteşem dönüşü! Yeni nesil grafikler, daha rahat bir oynanış ve eski zorluğuyla XCOM tam bir klasik!

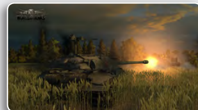
DVO & ONLINE



Payday 2
PC, PS3, Xbox 360
Co-Op oyunlarda büyülü rakam olan dört oyuncunun birlikte soygun yapmasını konu alan Payday 2, işlerin ters gitmesiyle neşelenen bir oyun :)



Dota 2
PC
Zaten aylardır oynanmakta olan Dota 2 en sonunda resmi olarak da çıktı. Free2play oyunlarda bundan daha kalitelisi bir süre zor bulunur.



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Natural Selection 2
PC
Half-Life 2 modluğundan, tek başına ayakta duran sapasağlam bir online oyuna dönüştü Natural Selection 2. FPS ve strateji bir arada.



Guild Wars 2
PC
Tam anlamıyla "muhteşem" tanımının karşılığını görüyoruz Guild Wars 2'de. DVO'ları kısırlaştıran unsurların çoğundan kurtulmuş, heyecanlı, aksiyonlu ve şahane gözüken bir oyun olmuş.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Trials Evolution: Gold Edition
PC
Uzun süredir Xbox 360 sahiplerini eğlendiren Trials serisi, en gelişmiş versiyonuyla PC'ye çıktı. Çılgın yarışlara hazır mısınız?



Euro Truck Simulator 2
PC
Avrupa'yı baştan başa dolaşan bir TIR şoförü olmak nasıl bir histir, hiç merak ettiniz mi? ETS2 bunu sonuna kadar yaşatacak.



Need for Speed Most Wanted
PC, PS3, 360
NFS serisinin en sevilen parçalarından olan Most Wanted günümüze yeniden uyarlandı. Serbestçe gezebildiğiniz yapısı insanı cezbediyor.



Forza Horizon
360
Xbox 360 almaya sebep olacak kadar güzel bir seridir Forza. Horizon da açık dünyası ve muhteşem oynanışıyla bir istisna değil.



F1 2012
PC, PS3, 360
Codemasters'ın yarış oyunları konusundaki uzmanlığı F1'in bu yılki versiyonunda kendisini gösteriyor. Bu sporu seviyorsanız, daha iyisi yok.

AYIN ALTIN OYUNU



Rayman Legends



Brothers: A Tale of Two Sons

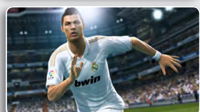


Gone Home

SPOR & MENAJERLİK



FIFA 13
PC, PS3, 360
Futbolun şanını ve en keyifli yanlarını yaşamanızı sağlayacak, online özellikleriyle "boş vakit" tabirini unutmanızı sağlayacak muhteşem bir FIFA.



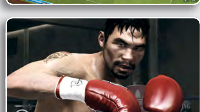
PES 2013
PC, PS3, 360
Oynanış biraz daha ağırlaşmış ve top kontrolü düzeltilmiş. Fakat sorunlarıyla birlikte rakibinin yine gerisinde kalmış.



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.



Football Manager 2013
PC
Her yıl alınan FM serisinin 2013 versiyonunda bu sene 900'den fazla yenilik var.

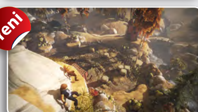


Fight Night Champion
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, boks sevmeyenler bile oynanabilir.

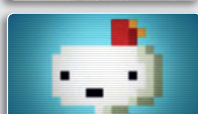
MACERA & BULMACA



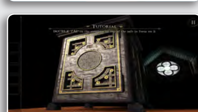
Gone Home
PC
Tanımadığınız bir evi kurcalamanın suçlu heyecanını yaşatan, 90'larda genç olan herkesin kendinden bir şey bulacağı güzel bir adventure.



Brothers: A Tale of Two Sons
PC, Xbox 360
İki kardeşin sözsüz ama çok duygusal macerasını anlatan Brothers, son ayların en heyecan verici sürprizi oldu.



Fez
PC, 360
Minicik, fesli bir karakterin pikselli dünyasına girmez miydiniz? Bir platform/bulmaca oyunu olan Fez'in dünyasına giriniz, ama çıkışı bulmak kolay olmayacak :)



The Room
iOS
Boş bir odanın ortasındaki tek bir kasanın etrafındaki mekanizmalar ve bulmacaları çözdüğünüz The Room, bu yılın en iyi iOS oyunu seçildi.



The Walking Dead
PC, PS3, 360, iOS
The Walking Dead serisi TV dizisinden daha iyi bir hale geldi. 5. bölümün de yayınlanmasıyla ilk sezon sona erdi, merakla yeni sezonu bekliyoruz!

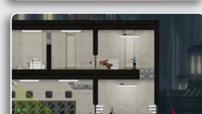
BİR GARİP OYUN



Spelunky
PC, PS3, PSVita, Xbox 360
Bedava versiyonundan fazlasıyla geliştirilmiş olan Spelunky, her oynadığınızda değişen bölümleriyle sonsuza kadar oynayabileceğiniz bir oyun.



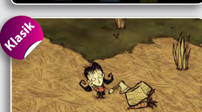
Papers, Please!
PC
Sosyalist bir devletin pasaport memuru olduğunuz bir oyun düşlemiş miydiniz? Birileri düşlemiş iyi ki, çok iyi olmuş.



Gunpoint
PC
Acayip zıplamanızı sağlayan bir pantolonunuz olsa ne yapardınız? Tabii ki silah üreticisi şirketler arası bir komployu ve bir cinayeti çözmeye çalışırsınız!



Monaco: What's Yours Is Mine
PC, 360
Bir hırsızlık oyunu olan Monaco, tek başınıza oynarken zor. Ama esas zevki dört kişi oynayınca çıkıyor. Ekipten birisi bir hata yaptı mı oturun ve eğlenceyi izleyin.



Don't Starve
PC
Terraria benzeri bir yapıdaki Don't Starve'da amacınız aç kalmamak. Ama siz yiyecek bir şey ararken, sizi yemek için bekleyenleri hiç düşündünüz mü?

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Vee oyunlar başlasın! Ağustos sonundan itibaren çıkmaya başlayan oyunların hepsine yetişebiliyorsunuzdur umarım :)

EYLÜL '13	
Arma 3	PC
Armored Core: Verdict Day	PS3, X360
Castle of Illusion	PC, PS3, X360
Dead or Alive 5 Ultimate	PS3, X360
Diablo III	PS3, X360
Dragon's Prophet	PC
FIFA 14	PC, PS3, 3DS, PSV, X360
Football Director	PC
Grand Theft Auto V	PS3, X360
Harvest Moon: A New Beginning	3DS
Hot Wheels World's Best Driver	3DS, PC, PS3, WiiU, X360
Inazuma Eleven 3	3DS
Killzone: Mercenary	PSV
MechWarrior Online	PC
NHL 14	PS3, X360
PES 2014	PC, PS3, X360
Puppetteer	PS3
Total War: Rome 2	PC
Young Justice: Legacy	DS, PS3, Wii, X360

EKİM '13	
Batman: Arkham Origins	PC, PS3, WiiU, X360
Batman: Arkham Origins Blackgate	3DS
Battlefield 4	PC, PS3, X360
F1 2013	PC, PS3, X360
NBA 2K14	PS3, X360
Pokémon X and Pokémon Y	3DS
Shadow Peak	PC
Skylanders Swap Force	3DS

KASIM '13	
WWE 2K14	PS3, X360
Assassin's Creed 4: Black Flag	PS3, X360, WiiU
Call of Duty: Ghosts	PC, PS3, X360
Need for Speed Rivals	PC, PS3, X360
Watch_Dogs	PC, PS3, WiiU, X360
X Rebirth	PC
XCOM: Enemy Within	PC, PS3, 360

RIDDICK

KARANLIĞA HÜKMET

"BEN GÜNAHLARIN EN BÜYÜĞÜNÜ İŞLEDİM, UYGARLAŞTIM"

Aksiyon oyuncularının bazı rolleri vardır ki, onlara cuk diye otururken başka bir rolde sırıtırlar. Arnold'ın daima Schwarzenegger, Sly'ın daima Rambo olması gibi. Vin Diesel için de bu rol Riddick karakterinde hayat buluyor. *Fast and Furious*'daki oyunculuğu ve ağır ağır konuşuşu insana kramplar geçirtirken, Riddick karakterini oynarken attığı kızgın, fosforlu bakışlar, zımpara kağıdı gibi çatallanmış sesiyle "bu karakter Diesel için yaratılmış kesinlikle" dedirtiyor.

Başarılı film ve oyunların bir özelliği de, kısa sürede ekranda gördüğünüzden çok daha büyük bir evrenin parçası olduklarını size hissettirmeleridir. Riddick karakterinin yer aldığı tüm filmler ve oyunlar bunu başarıyor (belki *Pitch Black* hariç). O karakterin geçmişini merak ediyorsunuz, oraya nasıl geldiğini...

Riddick'in hikâyesini ele alırken, Pitch Black ve diğerleri olarak ikiye bölmek lazım. *Necromonger* hikâyesi ve Butcher Bay'le Athena'yı konu alan oyunlar daha çok 'insanlar vs Riddick' iken, Pitch Black Riddick'in daha hayvani yönüne odaklanmıştı. Pitch Black'in hikâyesine bir Müslüman ailenin entegre edilmesi de çok ilginçti. Pitch Black'te Riddick'in ahlaki pusulası görevi de gören bir imamın varlığı, evrenin enerji kaynağı ve en önemli gezegeni olan Helios Prime'ın diğer isminin New Mecca olması, genelde bir Hollywood aksiyon filminde müslümanlara biçilen "terörist" görevinden çok farklıydı.

[YAZININ BU PARAGRAFI CHRONICLES'I SEYRETMEYENLER İÇİN SPOILER İÇERİYOR] İkinci filmdeki Necromonger ve Furyan hikayesine girdiklerindeyse Riddick evreninin hızla zenginleşip çok daha derinleşeceğini, Chronicles of Riddick'ten sonra senaryonun çok deli yerlere gideceğini zannetmiştim. Necromonger'ların Lord Marshall'ı olmuştu adam... Oradan tekrar nasıl gezegen gezegen kaçan, peşinde ödül avcıları olan Riddick pozisyonuna düştü merak ediyorum... Ama daha orijinal bir senaryonun peşinden gidebilecekken fragmanlardan görünen o ki Pitch Black'in akışının çok benzerini kullanmışlar. Hatta internette herkes "Chronicles'ı devam ettireceklerine Pitch Black 2'yi yaptıkları için" dümdüz gidiyor yapımcılara.

Yeni filmde Riddick'i neredeyse ölü halde bir gezegende buluyoruz. Burada öncekilerden çok daha zorlu yaratıklara karşı hayatta kalma mücadelesi veriyor ama bir süre sonra da çok zor durumda kalınca, hayatta kalmak için bir yardım sinyalini çalıştırmak zorunda kalıyor. Galakside en çok aranan, başındaki ödül en yüksek suçlu olarak hemen ödül avcıları gezegene üşüşüyor. Gelen ilk gemideki avcılar daha ölümcül askerlerden (muhtemelen cyborg) oluşurken, ikinci bir gemide Riddick'le özel bir hesabı olan avcı da gezegene geliyor. Ama karanlığın basmasıyla gezegenin çok daha ölümcül olan "yerlileri" ortaya çıkıyor ve bu durumda Riddick'le avcıları hayatta kalmak için beraber çalışmak zorunda kalacaklardır diye tahmin ediyorum.

Aaah, ah, korkuyorum dostlar, hakikaten çok fazla Pitch Black kokuyor bu senaryo. Değeri bilinememiş bir evren ve hikâye olan Riddick'e haksızlık edileceğinden korkuyorum. Yine de hemen bugün oturup ilk iki filmi ve arayı bağlayan animasyonu seyretmek istiyorum yeniden. Ve her şeye rağmen yine de heyecanla bekliyorum, 6 Ekim'de IMAX'te seyredeceğim Riddick'i. **-Sinan**

BUNLARI BİLMİYORDUNUZ

1 Riddick'in Fallout Tactics'de yanınıza alabileceğiniz bir karakter olarak karşınıza çıktığını biliyor muydunuz?

2 Riddick az bilinen Xbox oyunu Deathrow'da da oynanabilir bir dövüşçü olarak karşımıza çıkar.

3 Pitch Black'in orijinal senaryosunda Riddick karakteri Taras Krieg adlı bir kadındır.

NEDEN PITCH BLACK BENZERİ BİR FİLM?

Yeni Riddick'in Chronicles hikâyesinden çok Pitch Black'e benzediği aşikar. Vin Diesel de verdiği bir röportajda bunu onaylıyor:
"Evet, Pitch Black'le çok fazla benzerlikler taşıdığını söyleyebiliriz. Bu da hayranlarımızın çok istediği bir şeydi. 13 yaş sınırını geride bırakıp R (18 yaş üstü) kategorisinde bir film yapmamızı istediler ki bildiğiniz gibi bu Hollywood'da çok zordur."



RIDDICK'İN YENİ DOSTU

Filmin fragmanlarında Riddick uzun kulaklı, garip görünüşlü bir köpekle birlikte görünüyor. "Köpek birçok açıdan benim yardımcı oyuncum" diyor Vin Diesel. Mad Max'e bir gönderme olup olmadığı sorulduğunda "Bunu sormanız komik. Pitch Black'i çektiğimiz sırada bir aktör 'Bu film direkt DVD'ye çıkar. Neden kendimize bu kötülüğü yapıyoruz?' demişti. Yapımcımız David Eggby şöyle cevap vermişti: 'Hakkında böyle söylenen bir başka filmde çalıştığımı hatırlıyorum: Mad Max'"

BUNLARI ISKALAMAYIN

Riddick'in evreni hak ettiği derinliğe ve materyale ulaşamadı, ama yine de çoğu benzerinden daha derin. Aşağıda onunla ilgili gözünüzden kaçmış olabilecek bazı animasyonları ve bir web oyununu sıraladık. Filmi beklerken takılmak istersiniz belki (önem sırası soldan sağa doğru).



Chronicles of Riddick
Dark Fury

Pitch Black'ten hemen sonrasını konu alan Dark Fury, galaksideki en tehlikeli suçluları toplayıp onlardan canlı heykeller yapan bir kaptanın gemisinde geçer. Chronicles of Riddick'e daha yumuşak bir geçiş yapmak isteyenlere tavsiye edilir. Yönetmeni Peter Chung, Animatrix ve Aeon Flux'ın da yönetmenidir. ***http://bit.ly/17cum6b***



Riddick
Blindsided

Chronicles of Riddick'in sonundan sonra olanları anlatan 5 dakikalık hareketlendirilmiş bir çizgi-roman. İhanete uğrayan Riddick'in hayatından kısacık bir kesiti konu alıyor. Hikâyede boşluk bırakmak istemeyenler izlemeli. http://bit.ly/1dfsUVX



Into
Pitch Black

60 dakikalık özel Sy-Fy kısa filmi. Pitch Black'teki olayları araştıran bir polisin ve ödül avcısının hikayesini anlatan bu filmi bulmak samanlıkta iğne bulmaktan zor. YouTube'da çıkmıyor, nette de öyle. Bulursanız bir şekilde bana haber verirseniz sevinirim (sinan@oyungezer.com.tr).

Bunların haricinde Riddick - Slam City adlı 8 dakikalık bir flash animasyonu ve Hunt for Riddick adlı bir flash oyun da var, ama onlarla vakit harcadığınıza değmez.



Disney

D23 EXPO

SONUNDA MUTLAKA İYİNİN KAZANDIĞI O ÜÇ GÜN...

2009'da başlayan ve bu sene de 9-11 Ağustos 2013 tarihlerinde yapılan **Disney**'in kendine münhasır fuarı **D23**, beklentileri karşılayamayan bir şekilde sona erdi. Evet, *Star Wars* fuarda adı anılmayan sihirli sözdü. Aslında sırf bunun için bile Disney duvardan duvara vurulmayı hak ediyor ya neyse.

Ama az biraz sakinleşince **D23**'ün o kadar da boş geçmediğini fark ettik. Sonuçta Disney, Star Wars'dan önce de köklü bir hikâye ve karakter arşivine sahipti ve fuar boyunca da bu hikâyelere ait projelerini bol bol anlattılar. Lafı uzatmadan başlayalım...

MALEFICENT



Büyük haberle başlayalım. Prenses Aurora'nın başını ağrıtan, *"Uyuyan Güzel"* serisinin baş kötüsü ve boynuzlarının katkısıyla çekiciliği katmerlenmiş **Maleficent**, 2014 yılında beyazperdeye geliyor. Üstelik başrolünde daha da fenalaşan kemik torbası Angeline Jolie ile (biraz ekmek ye Angie, ne olur ye).

Her zaman Aurora'nın tarafından gördüğümüz hikâye, bu sefer de karşımıza Maleficent'ın bakış açısıyla sunulacak ve onu bu yola neyin ittiğini göreceğiz. Beowulf'taki o bakışları gerçek olarak (ve biraz daha dolgun yanaklarla) görebilmek bir lütuf olacaktır.

Angelina Jolie, Elle Fanning – *2 Temmuz 2014*

MARVEL



Marvel cephesinde işler yolunda gibi. Sıkı bir film yığını için hazırlıklıyız. *Thor: The Dark World*'e dair bir fragmanda Natalie Portman Asgard'da görünüyordu. *The Wolverine*'in rezil rüsva senaryosu ve tek boyutu geçemeyen karakterlerinden sonra daha karakterli ilişkiler görmeyi umuyoruz Thor'dan.

Chris Hemsworth, Tom Hiddleston – *1 Kasım 2013*

Captain America: The Winter Soldier, **Chris Evans** destekli şekilde sahnedeydi. **SDCC**'de gösterilen fragman ve ham bir dövüş montajının yanında eskinin siyah/beyazından ayrı, gri bölgelerde dolanan bir Kaptan'ın ve **Black Widow** ile romantizmin (ki çizgi romanlarda var) ışıklarını verdi.

Chris Evans, Hayley Atwell – *4 Nisan 2014*

Çekimleri başlayalı çok olmamış *Guardians of the Galaxy* ise ekipsiz, sadece SDCC fragmanı ile sahnedeydi. Ama dram filmlerinin yanında Marvel'ın komediyi de işlemeye niyetli olduğunun kanıtıydı. **Benicio Del Toro**'yu beyaz saçlarla *The Collector* olarak görmeye ben oldukça hevesliyim. **Zoe Saldana**'dan *Gamora*? Onu ayrıca tartışalım.

Vin Diesel, Zoe Saldana – *1 Ağustos 2014*

Avengers'ın ikinci filmi *Age of Ultron* da yine SDCC fragmanıyla gelenlerdendi. Bu sayfalarda açlığınızı giderecek detayları bulacaksınız, merak etmeyin.

Rober Downey Jr., Samuel L. Jackson – *1 Mayıs 2015*

MUPPETS MOST WANTED



Kermit'in başını (inanmayacaksınız ama) yine belaya sokuşunun konu alındığı ve benim yaşımdakileri ayrı bir gülümseten Muppets Most Wanted'a dair alternatif bir fragman vardı. Filmin zaten keyif dolu olacağı belliyken, **Ty Burrell**'in sahneye *'mini'* Interpol aracıyla gelişi bir lezzet olarak görülebilir. Ama hala **Tina Fey** döver der, devam ederim.

Christoph Waltz, Salma Hayek – *21 Mart 2014*

TOMORROWLAND



Disney'in Star Wars'dan sonraki ikinci büyük bütçeli bilimkurgusu *Tomorrowland* hakkında daha çok şey görmeyi bekliyorduk ama filmden ziyade sahneye çıkarılan bir kutu tartışma konusu oldu. Walt Disney'den kalma malzemelerin olduğu bu kutu filmle ilgili cevaptan çok soru bırakıp gitti. **George Clooney**'in başrolünde olduğu ve **Brad Bird**'ün yönettiği Tomorrowland hâlâ yapımının erken aşamalarında.

George Clooney, Hugh Laurie – *12 Aralık 2014*

MASAL DA MASALMIŞ!

Orijinal masalların sinema uyarlamaları birkaç yıldır çok popüler biliyorsunuz. Tabii ki D23'te de onlardan vardı.

CINDERELLA

Hayatın sillesini yedikten sonra eski güzel günlerinde zevkini sürdüğü sarayın dolap içlerini silmeye başlayan Sindrella'nın da filmi geliyor. Dünyanın en pespaye fakir kız-zengin oğlan hikâyelerinden olan Cinderella'yı ne kadar kurtarabilecekler bilmiyoruz, çok da umudumuz yok. Ama başrolünde Lily James var, işte o olur gibi.

Cate Blanchett, Helena Bonham Carter - *13 Mart 2015*

SAVING MR. BANKS



Marry Poppins'in beyaz perdeye nasıl ulaştığının saklı hikâyesi, filme ait ufak bir görüntü ile fuardaydı. Emma Thompson'ın ve Tom Hanks'in performansları filmi yüceltirken, fuara konu olan müzikal kısımlar ise geçmişe dair bir saygı duruşu gibi.

Colin Farrel, Ruth Wilson
20 Aralık 2013



> "Star Wars fuarda adı anılmayan sihirli sözdü. Aslında sırf bunun için bile Disney duvardan duvara vurulmayı hak ediyor"

DOPİNGİN
HER TÜRLÜSÜNDE İDDİALIYIZ

Biliyorsunuz sahtecilik dendi mi elimize su dökecek çok az ülke var. Evet, hâlâ bir Çin değiliz ama çalışmaların devam ettiğini görmek ileriye umutla bakmamızı sağlıyor. Atletlerimizin birçoğunun doping nedeni ile organizasyonlardan men edildiğini hepimiz okuyoruz. Peki dopingin başka kullanım alanı yok mudur? Vatana millete fayda sağlasın hani? Mesela müzik konusunda nasıl doping yapılabilir? İşte bu konuda bir ilki gerçekleştirerek tüm dünyaya ders verecek kapasiteye geldiğimizi gururla söylemek istiyorum.

Hikâye şöyle: YouTube, Türk müzik piyasasındaki parçaları yasal olarak yayınlama hakkına sahip. Müzik yapımcılarının temsilcisi olan Mü-Yap'ın YouTube üzerinde hatrı sayılır takipçisi olan bir kanalı var ve yasal. YouTube'dan aylık şarkı görüntüleme trafiğinde düzenli olarak ilk 20 içinde yer alan Mü-Yap'ın kanalının bu başarısı bir anda tepetaklak olunca, yani ilk 100'e bile girememeye başlayınca işin aslı ortaya çıktı. YouTube, Mü-Yap'ın 261 milyon izlenme sayısının aslında gerçekleri yansıtmadığını ve manipüle edilmiş rakamlar olduğunu keşfedip bu izlenme rakamlarını silmiş meğerse. Sonuç: Mü-Yap'ın ya da ona bağlı olan sanatçıların menajerlerinin yaptığı bu gerçek dışı izlenmeler, YouTube cephesinde adımıza bir kara leke daha sürdü ne yazık ki. **-Pozan**



"Müzik dünyasında nasıl doping yapılır konusunda da ders verecek seviyeye gelişimizin gururunu yaşıyoruz."

THE EXPENDABLES 3

The Expendables serisinin üçüncü filminin çekimleri başladı. Ortalığın kas gölüne döndüğü serinin bu son parçasının çekimleri kısa sürede tamamlanacak ve film 2014 yazında vizyona girecek. İlk iki filmin ardından kadroya katılan akıl almaz isimler ise şunlar: Harrisson Ford, Mel Gibson, Antonio Banderas ve Wesley Snipes. Dedikodularda, Jackie Chan'in de ismi geçiyor. Toplaşıp ağzımızı kırsalar bile hayır demeyiz, filmini izlemek için de tabii ki sabırsızlanıyoruz.



BATMAN VS. SUPERMAN

Comic-con'da açıklanan Superman devam filminde Batman'in de yer alacağını artık bilmeyeniniz yoktur. DC de Marvel'in yolundan gidip kahramanlarını sinema perdesinde birleştirmeyi seçmiş görünüyor. Filmin vizyon tarihi ise 17 Temmuz 2015. Fakat ufak, ufacık, minicik bir sıkıntı var; Batman karakterini Ben Affleck'in canlandıracak olması. Şimdi dağılabiliriz...

CREED

Kaş açmayı yaşam tarzı olarak benimsemiş dostumuz Rocky Balboa geri dönüyor. Bu defa Rocky'nin bir yan hikâyesi ile karşımıza çıkacak olan Sylvetser Stallone, çocukluk kahramanlarımızdan biri olan ebedi dostu Apollo Creed'in torununu ringlere hazırlayacak. Bu rolde ise şimdinin gözde oyuncularından Micheal B. Jordan'ı izleyeceğiz. Rocky'nin kendi akıl hocası Mickey'e dönüşeceği filmin 2015'ten önce vizyona girmeyeceği söyleniyor.

KELEBEKLERE AĞIT

Sadece engelli insanların rol aldığı ve bu konuda dünya üzerinde bir ilk olacak olan Türk film projesi Requiem For Butterflies (Kelebekler İçin Ağıt), Kickstarter'da yardımlarınızı bekliyor. Hamit Koptekin'in üç yıldır üstünde uğraştığı proje, artık hayata geçmeye çok yaklaşmış durumda. Ülkemizde neredeyse yok sayılan engellilerin rol aldığı bu dram filmine bağışta bulunmak için şu linki ziyaret edebilirsiniz: http://kck.st/13hzOPe





Peki ya Bruce Willis?

İlk iki filmin gizli kahramanı, dünyanın en sevimli ve karizmatik keli Bruce Willis, 3. filmde yer almayacak. Kendisinin 17 tane daha Die Hard filmi çekeceği için vakit ayıramadığı düşünülüyor. Yippee ki yay Bruce!

STAR WARS

THE NEW TRILOGY

EVREN KENDİNİ Mİ YİYOR, YOKSA GENİŞLİYOR MU?

- SARP KÜRKCÜ

EKİM 2012'DE, bizlere pat diye açıklanan ama aslında müzakereleri uzun zamandır devam eden o satın alma haberi çıktığında, ne düşüneceğimizi bilemedik. **George Lucas**'ın tohumlarını öğrenciyken attığı *Star Wars*, artık **Disney**'in kontrolü altındaydı. Bu şok haberin duyurulduğu bültenin alt satırlarında işimize yarayacak çok az bilgi vardı. Bunlardan biri, *Lucasfilm*'e biçilen fiyatın 4 milyar dolar olduğuydu (ki bazılarımız bu paraya burun kıvırdı). Diğer bir önemli bilgi de *Star Wars*'un yeri idarecisi olarak **Kathleen Kennedy** isminin açıklanmasıydı. İlk ışıklara bakılırsa *Lucasfilm*'in önünde yeni bir üçleme projesi duruyordu ve bu filmlerden ilkini 2015'te görecektik.

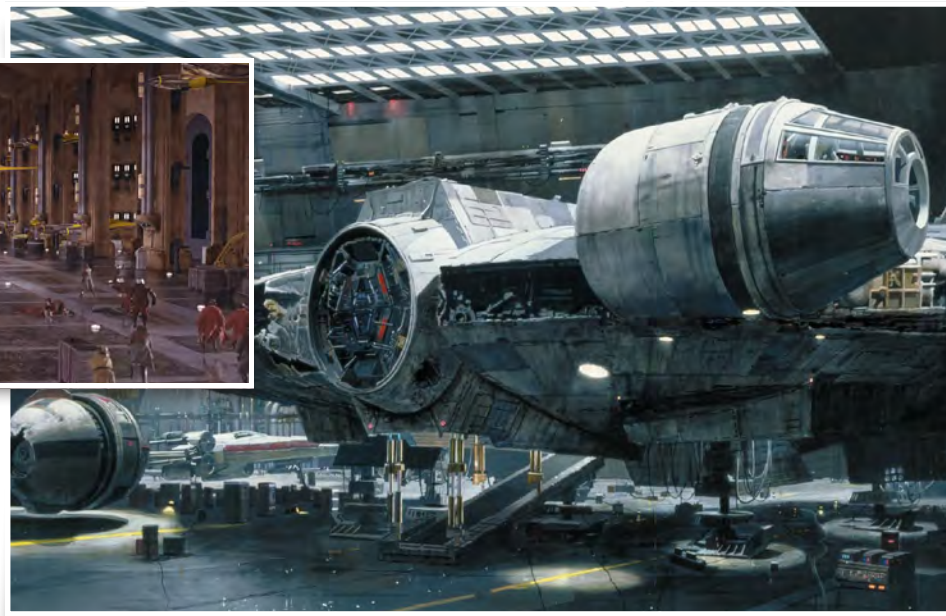
Ama o noktaya gelmeden önce, ki daha iki yıl var, sapla samanı birbirinden ayırmamız lazım. *Star Wars,* eski üçlemenin çevresinde dönen, toplamda alt film ve birkaç kitapla sınırlı bir evren değil. Hatta işi sayısal verilere dökersek, *Star Wars* fikri mülkü tüm verilerini **Holocron** adında bir veritabanında tutuyor ki, bu veritabanında 17,000'den fazla isimlendirilmiş karakter, binlerce gezegen ve 20,000 yıllık zaman çizgisi var. Ve hayır, bu holocron Sith Lordu Lucas tarafından inşa edilmedi ne yazık ki.

Şimdi bu olasılıkları, sayıları alıp biraz daha odaklı bir hale getireceğiz, çünkü derdimiz 2015 yılında gelen filmin bulunduğu üçleme ve tekil iki *Star Wars* filminin geleceği. Yanlış okumadınız, toplamda beş filmden söz ediyoruz. Şimdilik. Zira devamının gelmesi, dünyanın dönüşü kadar belli bir şey.

Bu dosya konusundaki derdimiz, düğüm olmuş dedikodu ve gerçekleri ayırmak, açıklanmamış konular için kendimizce alternatifler sunmak, onun dışında da tek kale maç misali nerd'lük motorunu çalıştırıp eğlenmek. İyice yaslanın, uçuşa başlıyoruz.

Sadece CGI efektlere sırtını dayamayan, gerçekçi set ve ekipmanlarla atmosferi yakalamaya niyetli bir üçlemeye her zaman hazırız.





ABRAMS, ARNDT, MINDEL, WILLIAMS VE DİĞERLERİ

Öncelikle yeni üçlemenin teknik kadrosundan başlayalım. Çünkü bir filmin tonunu, ritmini az çok bu adamlar belirliyor.

Yeni Star Wars üçlemesinin ilk filminin yönetmenliği **J. J. Abrams**'ta. *Lost*'la televizyonda parlayan, 2009 yılında *Star Trek* serisini tekrar sinemaya taşıyan 47 yaşındaki yönetmen, başta istemese de şu anda bu projenin tepesinde oturuyor. George Lucas mı? O artık sadece danışman.

Hangi fani Star Wars gibi bir efsaneyi, nasıl bir gerekçeyle reddeder sorusunun cevabını sona saklayıp Abrams'ın fikrini değiştiren şeyin ne olduğunu söyleyelim öncelikle: Kathleen Kennedy işini bilen bir yapımcı; Abrams ile Aralık 2012'de görüşmeye gitmeden önce dersini çalışacak ve eline sağlam kartlar dizecek kadar da akıllı.

Bu kartlardan ikisi **Michael Arndt** ve **Lawrence Kasdan**. *Toy Story 3, Little Miss Sunshine* gibi filmlerin yazarı Arndt, senaristlik yükünü göğüslerken yanında ona destek olmak üzere Kasdan duruyor. Kendisi, *The Empire Strikes Back* ve *Return of the Jedi*'ın senaristi. Etkilendiniz mi? En azından Abrams etkilenmiş. Çünkü Kennedy, daha sonra **Hollywood Reporter**'a yaptığı açıklamada Abrams'ın bu isimlerin projede olduklarını duyunca az daha kendinden geçtiğini söyledi.

İşin görsel kısmındaysa filme damgasını vuracak bir isim, bir de vizyon var. J.J. Abrams'ı sevenler, çalışmalarındaki lens parlamalarının ne kadar dikkat çekici olduğunu bilirler. Bu dijital efekt, yeni vizyonda bir yana atılabilir çünkü Kennedy, yeni *Star Wars* üçlemesinin eskiye dönmesinde ısrarlı. Bu düsturun bir parçası olarak da film, şu anki dijital kameralar yerine gerçek **35mm** filme çekilecek. Teknik konuları sevenler için, filmin türü de **Kodak color negative 5129**. Saldırın bakalım. Tabii bu durum, dijital kamera çağını *The Phantom Menace* ile bir dereceye kadar başlatan *Star Wars* serisinin şimdi de "köklere dönüş" sembolü olması gibi ilginç bir değişimi de gözler önüne seriyor.

Görüntü yönetmenliği koltuğunda da yine başarılı bir isim oturuyor. Daha önce Abrams'la *Star Trek* filmlerinde birlikte çalışmış olan **Dan Mindel**, yeni üçlemede ilk filmin görselliğinden sorumlu olacak.

Bu noktada ilginç bir denge var ki, Kennedy bunu proje yapımcısı olarak şöyle anlatıyor:

"Öncelikli derdimiz hikâye ve karakterler. ILM'de (Industrial Light & Magic), harikulade bir takımımız var ve her türlü görsel efekti yapabiyorlar. Ama iyi bir hikâye ve karakterlerimiz olmadan, bu efektlerin de bir anlamı yok."

Yani anlayacağınız, Kennedy bu projenin karakter ve hikâye odaklı olması, yani son üçlemenin çokça eleştirilen eksiklerinin giderilmesi için çaba sarf ediyor. Kadro da bu çabayı destekleyecek şekilde biçimleniyor.

Film, şu anki dijital kameralar yerine gerçek 35mm filme çekilecek. Tam olarak Kodak color negative 5129'a.

Tabii bir *Star Wars* filmi, müzikleri olmadan düşünülemez. Filmlerde müziğin bir anlatım tekniği olarak kullanımı açısından sıkı bir ilham kaynağı olan Star Wars, bu konuda yine **John Williams** ile çalışıyor. Efsanevi bestecinin üçlemenin ilk filminde olacağı, Ağustos ayında yapılan *Star Wars Celebration*'da kesinleşti.

HAMMIL, FORD, FISHER VE DİĞERLERİ

Gelelim oyunculara... Bu ilginç bir konu, çünkü oyuncular filmin hikâyesine dair ilk ipuçlarının ortaya çıkması demek. Zira Disney'in yaptığı resmi açıklamalarda, hikâyenin *Return of the Jedi*'dan sonraki bir dönemde geçeceğinden başka bir bilgi yok. Ancak işin asıl acıklı kısmı bu değil, dahası var:

Onca yıldır yazılıp çizilen bütün o *Star Wars* kitap ve çizgi romanlarını takip ettiyseniz bir yerlere tutunun. Lucasfilm'den gelen açıklama, filmin hikâyesinin "saga"ya bağlanmak zorunda olmadığı, yani şimdiye dek yazılmış her şeye bir sünger çekilebileceği yönünde. Sevilen onca karakterin yok edilme ihtimali bile tahmin edersiniz ki büyük öfkeyle karşılandı. Biz de bu öfkeyi paylaşıyoruz ve destekliyoruz doğal olarak. Birisi **Amiral Thrawn**'ın dönemini silmeye karar verirse, Star Wars figür setimizi gittigidiyor'a koyacak kadar da kontrolümüzü kaybedebiliriz (çöpe atacak kadar değil, hayır).

Ama biz oyuncu kadrosunda tanıdık isimlere yoğunlaşalım. Hâlâ gözümüze parmak sokulmamış olsa da, George Lucas'ın aylar önce bir röportajda açıkladığı üzere **Mark Hammil** (Luke Skywalker), **Harrison Ford** (Han Solo) ve **Carrie Fisher** (Leia Organa) filmde yer alacaklar. Bunların yanında **Anthony Daniels** (C-3PO), **Peter Mayhew** (Chewbacca), **Ian McDiarmid** (Palpatine), **Kenny Baker** (R2-D2) gibi isimler olur mu bilmiyoruz. Bir kısmı (özellikle kostümlü karakterler) yeni oyuncular tarafından canlandırılabilir. Ne de olsa *Return of the Jedi* sonrası bir zaman diliminde, bu karakterler çok olası.



Ama aralarından Ian McDiarmid, biraz ayrılıyor çünkü Palpatine'in hayalet olarak geri gelişi, uzun süredir sızdırılan bir dedikodu idi.

KATHLEEN KENNEDY KİMDİR?

İşe bakmadan önce, patronu bir ölçüp tartmak lazım. Satış işleminden sonra, Lucasfilm'in başına Kathleen Kennedy geldi. 1953 doğumlu olan deneyimli prodüktör, yola sekreterlikle başlamış. Ama hem kendisinin, hem de Steven Spielberg'ün deyimiyle "berbat bir katip" imiş. Eğer iyi fikirleriniz varsa, önünüzde kimse duramaz. Kennedy de ilk prodüktörlüğünü 29 yaşında yaptı. Filmin adı? The Extra Terrestrial. Yani E.T.

Uzun yıllar Steven Spielberg ile birlikte çalışan Kennedy, doğal olarak George Lucas ile de dirsek temasındaydı. O nedenle Star Wars markasına da, içeriğine de yabancı değil. Bugüne kadar söyledikleri de zaten, eski üçlemenin anısını layığı ile sürdürmeye kararlı olduğunu hissettiriyor. Yani patlayan bir şeyler olursa, saman tırmıklarımızı alıp kapısına yürüyeceğimiz ilk kişi Kennedy olmayacak.



"Ama iyi bir hikâye ve karakterlerimiz olmadan, görsel efektlerin anlamı yok."



BUNLARI İSTEMEYİZ!

Star Wars, doğruları kadar yanlışları da olan bir seri, o nedenle "her şey eskisi gibi olsun" diyecek kadar romantik bakamıyoruz, "lütfen olmasın" dediklerimiz var:

- **Gungan'lar:** Açıklama isteyeceğinizi sanmıyoruz. Kim sevgiyle hatırlıyor ki onları?
- **Anakin yüzeyselliğinde karakterler:** Sırf eski üçlemeyle uyumlu olsun diye, içi oyulan ve giderek yüzeyselleşen bir işlenişi vardır Anakin'in. Madem artık yok böyle bir dert, bize daha sağlam, inandırıcı karakterler yazın.
- **CGI ile desteklenen Luke:** Mark Hammil, hakkıyla yaşlandı. Yine de ekibin en akrobatiği olarak hareket etmesi gerekirse, lütfen CGI ile cılkını çıkarmayın. Hatta yüzüne de temas etmeyin fazla. Bırakın, olduğu gibi çıksın.
- **Nişancılığı beceremeyen Stormtrooper'lar:** Akademi bu kadar kötü eğitim vermesin, biraz daha iyi iş yapsın. Dibindeki hedefi bile vurmaktan bu kadar aciz başka bir birlik görmedik biz hayatta.
- **Paramparça edilen Expanded Universe (EU):** Sevdiğimiz onlarca karakter var EU'da. Sırf yeni bir hikâye yazacağız diye, sevdiklerimizi, saygı duyduklarımızı, hatta korktuklarımızı almayın bizden. Bir dolu güzel hikâye var. Cesaret ediyorsanız, seçin birisini.

McDiarmid, herhangi bir sözleşme imzalamadığını ve ona ait bir rol haberi almadığını söyledi ve ekledi: "Öyle bir telefon gelse çoktan yerimden kalkmış olurdum."

YENİ GALAKSİ: İNGİLTERE

Filmin çekimleri 2014 yılında başlayacak ve çekim için seçilen yer, İngiltere. Haberi ulaştıran ise İngiltere'nin Ekonomi Bakanı **George Osborne**. Tahmin edebileceğiniz gibi, ülkeye ekonomik getiri anlamında büyük yararları dokunacak olan bu seçimin tam nedenini bilmiyoruz. Yalnız, filmin vizyonu ve yapımcı Kennedy'nin sözleri burada da işin içine giriyor. Eski üçlemede olduğu gibi, mümkün olduğunca gerçek karakterler ve mekânlar kullanmayı isteyen Kennedy, İngiltere demiş (yapımcı son sözü söyler).

Fakat unutmamak lazım, bu karar filmin başka coğrafyalara da uğramasını engellemiyor. Tunus, bizi

ÇIKIŞ ZAMANI: ARALIK?

2015 yılında çıkması planlanan filmin ilk gösterim tarihi muamma ama fısıltılar *Aralık* diyor (ABD ve Avrupa'da Noel tatili). Normalde çıkışını yaz döneminde gerçekleştiren *Star Wars* için oyumuzu yine yaz aylarından yana kullanmalıydık belki ama serinin değişen kurallarını görünce Aralık daha mantıklı gelmeye başladı. Özellikle de vizyon tarihini çoktan 2015 yazı olarak belirlemiş *Avengers: Age of Ultron*, *Batman vs. Superman* gibi filmlerle çakışmak istemiyorsa...

Hazır "zaman" konusu açılmışken, J. J. Abrams'a ilk etapta "hayır" dedirten şeyin ne olduğunu da söyleyelim artık. Abrams'ın bu projeye adım atarken tek çekincesi vardı, ailesine ve halihazırda devam eden diğer projelerine yeterince vakit ayıramayacağını düşünüyordu. Bu sorun, kapalı kapılar ardında çözülmüş demek ki. Yine de umalım ki buradan bir "Star Trek iptal" ya da boşanma haberi çıkmasın...

Bunlar dışında not düşülecek şeyler de, yeni üçlemeden sonraki iki filme ait kırıntılar. Ekipten Lawrence Kasdan ve Simon Kinberg bu tekil filmler üstünde çalışıyor. Yeni üçleme, yaklaşık altı yıllık bir süreci kapsarken, aralara gelecek olan bu iki film, eski iki üçlemede tam anlamıyla spot ışıklarını alamayan karakterler çevresinde dönecek.

VE, KESTİK!

Bütün bu muğlaklığa, bütün bu ketumluğa rağmen az çok bir yol haritası çizilebiliyor yine de. Oyuncudan daha çok yapımcının, yazarın ve yönetmenin duruşu, aslında yeni üçlemenin hikâyesinden çok tarzını ortaya koyuyor. Ben, beyazperdede göreceklerimizin çocukluk anılarımıza da sinema zevkimize de haksızlık etmeyeceği kanısındayım. Ortalıkta bir Jar-Jar Binks görmediğim sürece bu umudumun solacağını da sanmıyorum. Evet, bizi ilk üçleme kadar etkilemeyeceği, onun kadar iyi olamayacağı şimdiden belli. Ama ondan ne kadar kötü olur, işte bu ancak biraz daha fazla detay (özellikle hikâye ve karakterler) çıktığında anlaşılacak.

O zamana kadar, Güç bizden çok bu işin başına oturanlarda olsun. Çünkü beceremezlerse, üstlerinde tepinmek için hep birlikte orada olacağız.



Yaşlanma şekli birebir tutmasa da, Harrison Ford *Dark Nest Crisis* temalı bir filmde hâlâ yer alabilir.

HANGİ HİKÂYEYİ SEÇSEK?



Madem ki koca Lucasfilm, doğru düzgün bir hikâye seçmekten aciz, bu büyük sorumluluğu sırtımıza almaya ve en güzel üçlemenin SW tarihinin hangi döneminden çıkacağını yazmaya karar verdik. Hem de birkaç alternatif birden sunuyoruz. Cidden biz olsak, Return of the Jedi'dan sonra bu serilerden birisini seçerdik. Zaman çizgisinde milat olarak Yavin Savaşı'nı alıp, ondan sonrasını da Yavin Savaşı'ndan Sonra (YSS) olarak belirtirsek seçeneklerimiz şöyle:



Vector Prime (Vektör Prime)

(YSS 25)

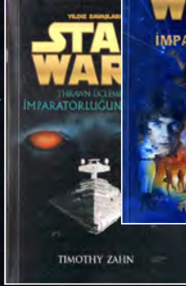
Bilinen karakterlerin aile kurduğu, adım adım yaşamlarını sürdürdüğü ve serüveni kendi çocuklarına aktardıkları zamandır. New Jedi Order olarak adlandırılan serinin başlangıcıdır ve gelmiş geçmiş en zorlu düşmanlardan birisini de gözler önüne serer: **Yuuzhan Wong**. Güç tarafından hissedilemeyen bu ilginç, kast sistemine sahip ırk galaksinin başına sağlam bir dert olarak çöker.



Dark Empire

(YSS 10)

Yeni Cumhuriyet'in ilk adımlarından sonra, eskisinden daha güçlü bir saldırıyla karşılaşması ve bu işin altından çoktan ölmüş birinin çıkması, tabii ki işleri iyice karmaşıklaştırır (spoiler vermeden anca bu kadar ifade edebiliyoruz). Luke ve Leia'nın Güç üzerinden ciddi sınavlarını verdikleri, hatta Luke'un kendinden önce Quinlan Vos gibi karakterlerin hatasına düştüğü, ilginç soruların sorulduğu bir çizgi roman serisidir.

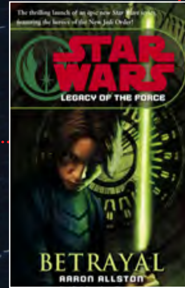




Heir to the Empire (İmparatorluğun Varisi)

(YSS 9)

Süper bir güce sahip olmamasına rağmen Amiral Thrawn aslında gelmiş geçmiş en leziz karakterlerden birisidir Star Wars evreninde. Müthiş askeri zekası, İmparator'dan sonra yönetimi devralışı, Pellaeon'a verdiği sanat dersleri ve bizi önemli karakter klonlarıyla tanıştırması, özellikle de Talon Karrde ve Mara Jade'i bize sunmasıyla önemlidir. Ah bir de force'u olaydı, kesin başroldü...



Betrayal

(YSS 37)

Belki de oyuncuların yaşına, fiziksel kondisyonlarına uyabilecek en iyi ikinci seri. Luke Skywalker'ın bayrağı bir sonraki nesle tümüyle devrettiği bu 9 serilik kitap, nihayetinde çok acı olaylara gebe kalacak, aile içindeki çok büyük gerilimleri ve kan akışını gözler önüne serecektir. Ucu YSS 138'e kadar dayanan bu serinin şu anki oyuncu kadrosuyla geleceği yer ise, yaklaşık YSS 45 olabilir. Ama bu süre bile, çok acıklı hikâyeler için yeterince geniş bir süre. Jacen Solo, ne yapsak ki seni? Kıyılır mı kızıla?



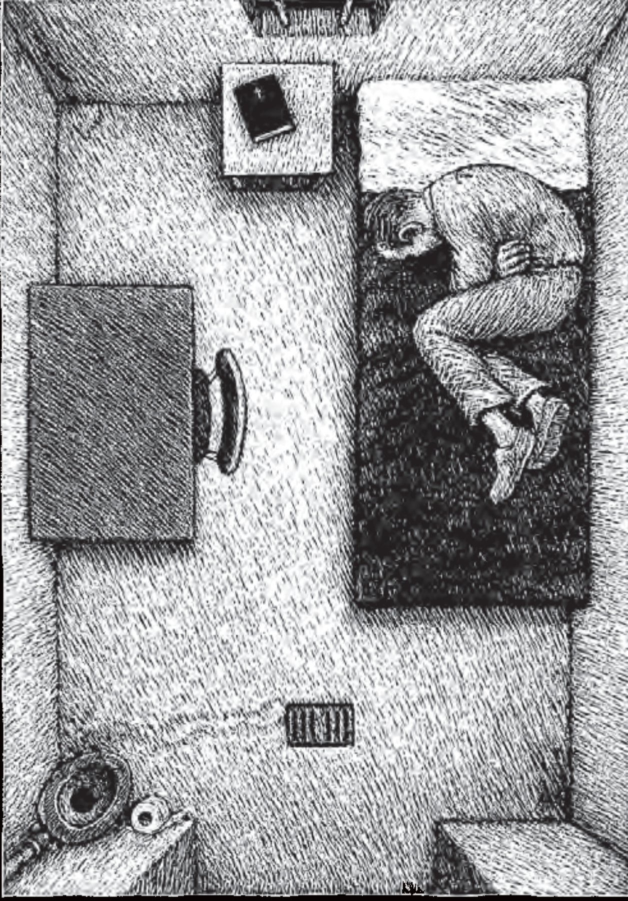
Jedi Search (Jedi Arayışı)

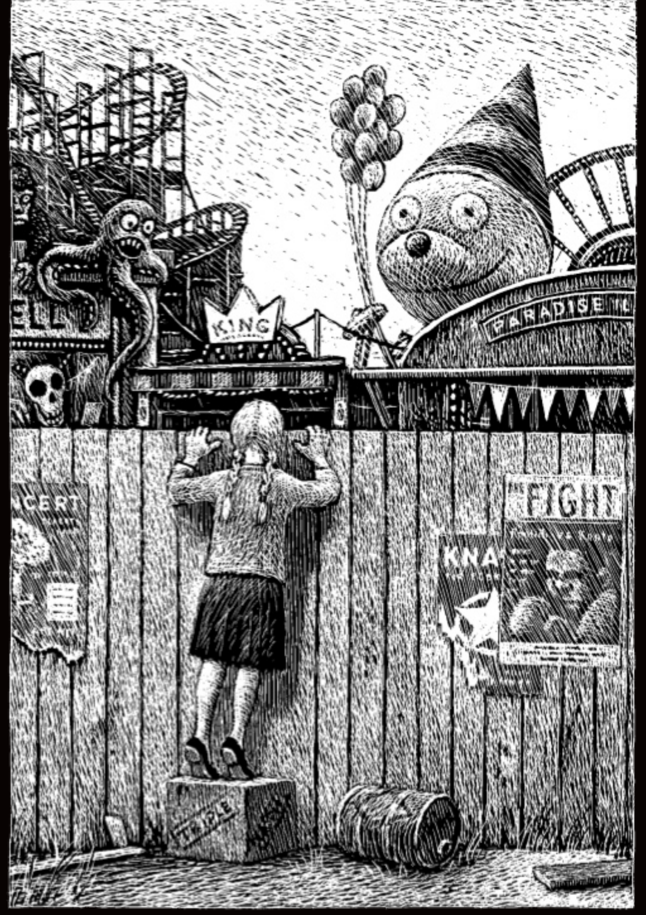
(YSS 11)

Diğerleri kadar rafine olmasa da, ardından gelen *I, Jedi* kitabıyla aradaki pürüzleri temizleyen *Jedi Akademi Üçlemesi*, Luke'un hem kendisini, hem de başka Jedi'ları yetiştirmesi temasını başarıyla işler. Güce dair o bilinmezliği, o kaynak eksikliğini göstermesi ve nihayetinde güçlü bir hayaletle olan etkileşimi gerek görsel efekt gerek karakter gelişimi açısından büyük potansiyellere sahip. Biz olsak değerlendirirdik.



Bugüne kadar nasıl kaçırmışız, niçin hiç haberimiz olmamış...





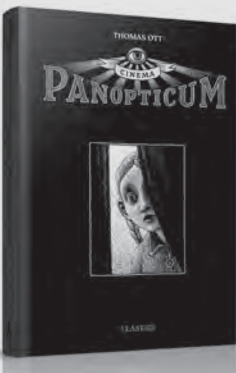
THOMAS OTT

Siyah ve beyazın düşündüğümüz kadar uzak ve birbirine zıt renkler olmadığını, hatta yine düşündüğümüz kadar keskin karakterleri de olmadığını bize en iyi anlatan insanlardan biriyle tanıştırmak istiyorum sizi. Thomas Ott, 47yaşında ama bir şekilde bu zamana kadar bizden saklanmayı başarabilmiş İsviçreli bir sanatçı. Çizgiroman okuru iseniz, daha da önemlisi çizgiroman sizin için sadece süper kahramanlar değilse bir an önce keşfetmeniz gereken bir isim Ott. Sadece çizerlik değil, müzisyenlik, senaristlik ve yönetmenlik de bu sanatçı ruhun diğer yetenekleri.

Bir hikâyeyi tek cümle kurmadan sadece kara kalem çizimlerle anlatmak zordur, Ott'un ulaştığı etkileyicilik seviyesini tutturmaksa zorun ötesinde bir şey olsa gerek. Ama bu hikayelerin amacı içinizi sıkmak, sinirinizi bozmak, ürpertmek ve sizi rahatsız etmekse bunu da en etkili şekilde uygulayabileceğiniz tarzlardan biri kara kalemdir. İşte Ott, bu hikaye anlatımının en başarılılarına aday çalışmaları ile kendine yer edinmiş bir çizer. Hayatın tüm kirliliği eşliğinde gezeceğiniz ve ilginç bir şekilde keyif alacağınız bir korku tünelinin sahibi. Bu korku tünelinin en büyük numarası ise sizi etkileyici çizimleri ile büyülemesi.

Bu yeteneği avlamanız için şu sıralar aslında tam mevsimi. Ülkemizdeki kendi çizgisine sahip nadir çizgi roman yayıncılarından olan Flaneur Yayınevi, Ott'un bütün çizim külliyatını basmış durumda. Numaralar, Cinema Panopticum ve kısa hikayelerden oluşan R.I.P.'e Kadıköy'deki bir çok çizgi romancıda ulaşmanız mümkün. Koleksiyoncular için özel olan, içlerinde sertifika olan ve her biri numaralanmış bu 3 ciltten sadece 666'ar adet basılmış durumda. Dediklerine göre bir baskı daha olmayacak. Elinizi çabuk tutarsanız avı kaçırmazsınız.













Eylül'de Gel

Takvim yaprakları sonbaharda daha bir hızlı dökülüyor sanki. Gelin günleri birlikte tüketelim!

Evde

- **4 Eylül** - Ciddi anlamda ruh hastası komedi dizisi **It's Always Sunny in Philadelphia** 9. ve ne yazık ki son sezonuna başlıyor.

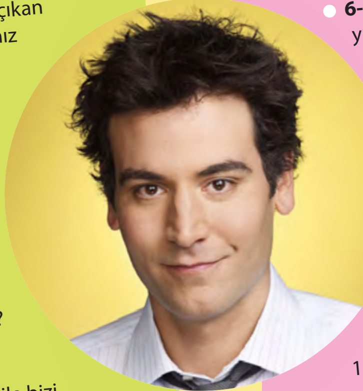
- **8 Eylül** – HBO'nun her dizisi gibi her tarafından karizma akan **Boardwalk Empire**, 4. sezonuyla suç dünyasını inşa etmeye devam edecek.

- **9 Eylül** – Artık yüzlerinde sivilce çıkmayan **Arctic Monkeys** elemanlarından yükselen "biz büyüdük" çığlıklarının enstrümanlarla kayıt edilmiş hali olan **AM**, bu ayın en çok dinlenecek albümü olacak.

- **23 Eylül** – **How I Met Your Mother**'ın anneli final sezonu başlıyor. Aynı tarihte çıkan ve bir dahaki ay hakkında atıp tutacağımız **Chvrches** albümü **The Bones of What You Believe**'e de göz atın.

- **24 Eylül** – Son yılların en çok beklenen projesi **Agents of S.H.I.E.L.D.** ve son yılların en iyi dizilerinden **Person of Interest** aynı gün yayınlanacak. Tek başına en az 50 tane S.H.I.E.L.D ajanına bedel John Reese, bakalım reytinglerde süper kahramanları alt edebilecek mi?

- **29 Eylül** - Neverland'e gitmeye hazır mısınız? **Once Upon A Time** 3. sezonu ile bizi oraya götürmeye hazır. Gemiyi kaçırmayın.



Sinemada

- **6 Eylül** – Men in Black'in tahtalıköy versiyonu olan **R.I.P.D.** ve efsane belgesel Baraka'nın yönetmeni Ron Fricke'nin 20 yıl sonra çektiği ilk belgeseli **Samsara** vizyonda olacak.

- **13 Eylül** – Gerilimin dibine vuracağımız **Purge** aynı gün perdelere konuk olan dünyanın en hızlı salyangozu **Turbo** ile yarışacak. Diğer tarafta Sofia Coppola'nın yönettiği Emma Watson'lı **The Bling Ring**, Jennifer Aniston'lu komedi filmi **We're the Millers** ile kapışacak. Ki galip belli, Harmonie.

- **20 Eylül** – Ron Howard'ın yanına Thor'u alarak F1 ortamlarına son sürat daldığı filmi **Rush**, Naomi Watts'lı biyografik drama **Diana**'nın rakibi olmaya hazırlanıyor.

- **27 Eylül** – Robert De Niro'nun Soprano'culuk oynadığı **The Family**, yeni Batman Ben Affleck'in Justin Timberlake ile karşılıklı döktüreceği **Runner Runner** ve fragmanı bile zor izlenen gerilim-korku filmi **You're Next** bu ayı kapatan filmler olacak.

Sokakta

- **6-7-8 Eylül** – **Rock'n Coke** müzik festivali, yuvası olan Hazerfan'a dönerken yanında Arctic Monkeys'i de getiriyor. 3 Gün boyunca müzik, 3 gün boyunca eğlence!

- **10 Eylül** - **Anish Kapoor** heykelleri İstanbul›da. Modern heykelciliğin en iyi isimlerinden olan Kapoor'un eserlerini 5 Ocak 2014'e kadar Sakıp Sabancı Müzesi'ni ziyaret ederek görebilirsiniz.

- **13 Eylül** – **13. Uluslararası** İstanbul Bienali başlıyor. Sanat tutkunlarının bütün bir yıl beklediği bu etkinlik hakkında detaylar için; 13b.iksv.org/tr adresine bakabilirsiniz.

- **14 Eylül** – Ses mühendisliği, dijital filmcilik ya da animasyon eğitimi almak istiyorsanız, bu eğitimin en kalitelisini veren kuruluşlardan **SAE**'nin **Istanbul Tanıtım Günü**'ne gitmenizi öneriyoruz.

- **15 Eylül** – Yazın iptal olan onca etkinlik, konser ve festivallerin acısını Eylül ayı içerisinde çıkartmaya devam ediyoruz. Suede, The Hives, Undertones gibi isimlerin sahne alacağı tek günlük müzik festivali **Eksen On Fair**, Parkorman'da bizlerle olacak.

- **18 Eylül** – Konserlere gittik, sergileri gezdik, sanata ve müziğe doyduk. Peki oyunlar? Adeks Beşiktaş'ta yapılacak olan **RoGCUP Counter Strike Turnuvası** bu açığımızı da kapatacak gibi.

- **26 Eylül** - **ICT Summit Now - Bilişim Zirvesi 2013** kapsamında Türkiye'deki en geniş çaplı oyun konferanslarından biri düzenleniyor. Dijital oyun pazarının çekiştirileceği bu konferansa kulak vermenizi öneriyoruz.

- **27 Eylül** – Fransız Kültür'de **"Dijital Devrim Sonrası Medyanın Gelişimi"** isimli panel ile fotoğraf sergisi eşliğinde bir dizi konuşma gerçekleşecek. Giriş ücretsiz, bilginize.

- Eylül ayında **her Pazar 17:00-19:00** arası Kadıköy (Bahariye) Prizma Etkisi'nde **Mystic Mask Atölyesi** gerçekleşecek.

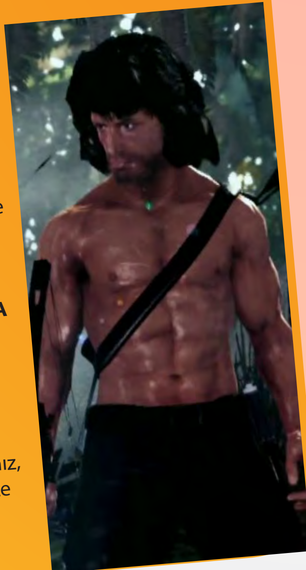


Bilgisayarda

- **20 Eylül** - **Pro Evolution Soccer** serisi muhtemelen yine FIFA'nın gerisinde kalacak olan yeni oyunu ile piyasada olacak.

- **27 Eylül** - Futbol oyunlarının bir dönemdir tartışmasız kralı olan **FIFA** serisi 2014 ayağı ile yeşil sahalara konuk olacak.

- **27 Eylül** - Kırmızı kafa bandımızı takmanın zamanı geldi. Ok atarak helikopter düşürmeye de hazırsanız, **Rambo: The Video Game** tam size göre. Acı çekeceksiniz!



DOCTOR WHO

YENİ DOKTOR İLE TANIŞMA VAKTİ GELDİ!

Guinness Rekorlar Kitabı tarafından televizyon tarihinin en uzun süren bilimkurgu dizisi olarak tescillenen Doctor Who, şüphesiz ki bu kadar uzun sürmesini Doktorumuzun yenilenme yeteneğine borçlu. Yaşını bilemediğimiz doktor ölümü yaklaştığı her an karşımıza yeni bir yüzle çıksa da bizler için o yüze alışmak genelde biraz zaman alıyor.

On birinci ve en genç Doktor olan Matt Smith'in dizinden ayrılmasından sonra yerine kimin geleceği uzun süredir konuşuluyordu. Nihayet heyecanlı bekleyiş sona erdi ve BBC, 12. Doktor için Peter Capaldi ile anlaşıldığını açıkladı. Matt Smith'in aksine Peter Capaldi en yaşlı Doktorlardan biri. İlk Doktor ile aynı yaşta olan Peter Capaldi, 1963'ten beri yayında olan dizinin ilk Oscar'lısı olma özelliğini de taşıyor.

Normalde Doktor rolü için seçilen aktörler ilk açıklandıklarında, Doktor'un hayranları ayaklanırdı, şahsen ilk defa bu kadar hızlı benimsendiğini görüyorum. Bunda sanıyorum ki Peter Capaldi'nin yapmış olduğu açıklamaların ve ne kadar büyük bir Doctor Who hayranı olduğu konusunda herkesi ikna etmesinin de etkisi var.

Peki kim bu Peter Capaldi? Siması herkese tanıdık gelmeyecektir ama eğer ünlü İngiliz komedilerinden biri olan *The Thick of It*'i izlediyseniz, Peter Capaldi'yi ağzı biraz bozuk olan Malcolm Tucker rolünden hatırlarsınız. Eğer Doktor karakterini de aynı performans ile oynayabilirse hayranlarının kesinlikle hayal kırıklığına uğramayacağını düşünüyorum. **-Emir**

GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE DOKTORLAR

The Doctor (Doktor)	Oyuncu	Yıllar
Sezon 1-3	William Hartnell	1963-66
Sezon 4-6	Patrick Troughton	1966-69
Sezon 7-11	Jon Pertwee	1970-74
Sezon 12-18	Tom Baker	1974-81
Sezon 19-21	Peter Davison	1981-84
Sezon 22-23	Colin Baker	1984-86
Sezon 24-26	Sylvester McCoy	1987-89, 1996
TV Filmi	Paul Mcgann	1996
Seri 1	Christopher Eccleston	2005
Seri 2-4	David Tennant	2005-2010
Seri 5-7	Matt Smith	2010-2013
Seri 8	Peter Capaldi	2013-2014



PETER CAPALDI Mİ? HİÇ DUYMADIM...

- 1995 yılında yönettiği "Franz Kafka's It's a Wonderful Life" adlı kısa film ile En İyi Kısa Film dalında Oscar kazandı.
- Bir Doctor Who yan yapımı olan Torchwood'un 3. sezonunda İçişleri Bakanı'nı (the British Home Office Secretary) canlandırdı.
- 2008 yılında Doctor Who dizinde The Fires of Pompeii bölümünde Lucius Caecilius Lucundus karakterini canlandırdı.
- World War Z filminde W.H.O Doctor (World Health Organization doctor) olarak görev aldı.




POLICE PUBLIC CALL BOX
PULL TO OPEN

İnsan bencildir. Bu bencilliğini sadece kendini düşünerek değil sadece kendi zaman dilimini önemseyerek de uygulamaya döker. Yüz yıllar sonra yaşadığı toprakların nasıl bir yer olacağı, nasıl yönetileceği ve kimlerin yaşayacağı bugünün insanının ne yazık ki konusu değildir. Belki de tıpkı yüz yıllar önce atalarının düşündüğü şekilde düşünüyordur. Bu durumda bencilliğin insanın doğasında olduğunu ve geleceğin ne getirirse getirsin kasvetli olacağını söyleyebilir miyiz? Değişimin kaçınılmaz olduğunu söyleyip sıyrıldığımız bu suçu işleyenlerin, aslında bizler olacağını bilmiyor muyuz içten içe? Mutlu bir ütopyaya ulaşacağımızın hayalleri mi daha gerçekçi geliyor yoksa kendini kötü hisseden, ilaçlarla yaşayan, gerçeği saklayan, adaletsiz ve karanlık bir distopyanın ayak sesleri mi daha gerçekçi? Bazen şu soruyu sormuyor musunuz kendinize: "Yoksa kötü son kaçınılmaz mı?"

1



1984/Roman

Distopyanın bir kutsal kitabı olsaydı, Orwell'in bu eşsiz romanı Brave New World ile kapışır ama burun farkı ile yarışı önde bitirirdi. Tek partili totaliter bir rejimin propaganda ile insanların beynini yıkadığı, hayatlarını manipüle ettiği bir anti-ütopyada geçen roman "Big Brother" ve "Düşünce Polisi" gibi kavramları dilimize kazandırmıştır.

2



A.I./Film

Dünyanın sonunu sizce gelişmiş yapay zekâ mı getirecek? Yoksa fazla gelişemeyen yapay duygu mu? İçine Kubrick kaçmış Steven Spielberg, bunun cevabını karanlık bir gelecekte geçen Pinokyo uyarlaması ile vermeye çalışıyor. İçinde her şeyden biraz olan bu bilimkurgu filmi, insanlardan ayırt edilemeyen androidlerden biri olan ufak David'in de kendini insanlardan ayırt edemeyişinin hüzünlü hikâyesini anlatıyor. Aslında insanın değil robotların distopyası diyebiliriz A.I. için. Peki dünyanın sonunu ne getiriyor? Küresel ısınma.

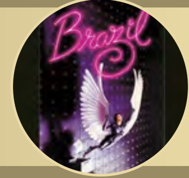
3



Blade Runner/Film

Yoğun nüfus artışı, iklim değişikliği, genetik alanında gelişmeler ve insan görünümlü androidler olan replicantların icadı, yanında sistemin, kanunların ve hayatta kalma mücadelesinin değiştiği karanlık bir dünya getirmiştir. Nexus 6 isyanını düzenleyen replicantları öldürme görevi verilen Rick Deckard, isteksizce aldığı görevi uygularken bir yandan da bu karanlık gelecek içerisindeki yaşamını sorgular. Tartışmasız bir başyapıttır.

4



Brazil/Film

1984.5 olarak da adlandırılan bu rengarenk distopya filmi Terry Gilliam'ın arıza beyninden çıkan ve özellikle görsel dili ve oyuncukları ile kült haline gelmiş bir yapıttır. Bürokratik yapı ve işleyişi gittikçe yavaşlayan endüstriyel dünyaya karşı bir eleştiri niteliğindedir. Bilgi bakanlığında memur olarak çalışan Sam, yasaklarla dolu bu dünyayı ancak düşlerinde istediği ütopyaya çevirebilmektedir. Olaylar gelişir.

5



Brave New World/Roman

1931 yılında 26. yüzyıl için bir öngörü romanı yazmak ve ütopya gibi gösterip aslında bir distopyayı anlatmak kimsenin küçümseyebileceği bir iş değil. Huxley'nin bu kült romanı, insanların farklılıklarının yok olduğu, savaşların bittiği, teknolojinin geliştiği ve insanların mutlak mutluluğu yaşadığı bir gelecekte eski değerlerin, eski sanatların ve hayatı sorgulamanın insan için aslında ne kadar önemli olduğunu anlatıyor. Sorgulayan insan bir bela mıdır yoksa kurtuluş mu sorusunun cevabını arıyor.

6



Ergo Proxy/Anime

Küresel bir felaket sonrası bozulacak olan ekolojik düzen büyük ihtimalle gerçeğe en yakın gelecek senaryolarından biri. Önemli olan bu felaketten sonra insanlık olarak neyi seçeceğiz? Romdeau isimli bir şehir inşa edip burada androidler ile yaşamak de bir seçenek ama bu şehri bir virüsün basması ve sadece bize hizmet eden robotları etkilemesinin yeni bir felakete yol açacağı aklımıza gelmezdi sanırım. Ergo Proxy isimli anime bize bu distopyayı anlatıyor.

7



Fahrenheit 451/Roman

Kitapların yasak olduğu, itfaiyeciler tarafından yakıldığı, bulunduranın, okuyanın ve düşünenin suçlu sayıldığı, televizyon şovlarının insanların beynini yıkadığı bir gelecek tasvirinden daha distopik bir şey olamaz herhalde. Tanıdık gelmiyor da değil bir yandan değil mi? Ray Bradbury'nin 1951 tarihli bu harika romanının, günün birinde kağıdın yanma derecesi olan fahrenheit 451'de bile yanmaması en büyük temennimiz.

8



Logan's Run/Film

30 yaş için en güzel yaş derler. Bir de bunu 23. yüz yıldaki insanlara anlatmak ister misiniz? 30 yaşına geldiğinizde yeniden doğmak(!) için öldürüldüğünüz ama bu yaşınıza kadar süper yaşadığınız bir ütopya şehri etrafında aslında farkında olmadan bir distopya yaşadığınızı düşünün. Gerçeği bilmek ve bunu tüm insanlara anlatmak için çabalayan iki insanın bu cesur mücadelesi tam bir klasiktir.

9



Matrix/Film

Robotlar ve gelişmiş yapay zekanın sonumuzu getirdiği, bizi birer pile dönüştürdüğü ama bir yandan da kıyamayıp(!) sanal bir gerçeklik içinde bize yaşamlar verdikleri uzak gelecekteyiz. Bu göndermeler ve referanslarla dolu gelecekteki yeni peygamberimiz Neo, distopyayı insanlık için aydınlık bir ütopyaya çevirebilir mi dersiniz? Heh, komik olmayın.

10



Bioshock/Oyun

Andrew Ryan'ın birazı kirli ve ayrımcı hayallerle yapmaya başladığı ütopik şehri Rapture, nihayetinde kaçınılmazı yaşar ve düşmüş bir şehir haline gelir. Hiçbir üst gücün yer almayacağı, sadece sanatın ve bilimin hüküm süreceği şehir fikri bir sümüklüböceğin ısırığı ile distopyaya dönüşür. ADAM adı verilen madde insanlığın yeniden doğuşunu simgelemek yerine, insanlığın genetiğini değiştiren bir seri üretim ürününe dönüşür. Andrew Ryan'ın istemeden yarattığı bu distopyanın kaderi, 1960 yılında kahramanımızın ellerine geçer.

50 LİRAYA YURTDIŞI TATİLİ

NASIL YAPILIR?

Berkan, cebindeki 50TL ile dünyaları gezip geldi. Yediğin içtiğin senin olsun Berkan, nasıl yaptığını anlat bize.

1 GEMİLERİ YAKIN!

Öncelikle işinizin zor olduğunu bilin. Yolculuğunuzu otostopla yapacaksınız ve bunu erkek başınıza yapıyorsanız şansınız bir hayli düşük olacak. Hollanda gibi ülkelerde "otostop durakları" bile var ama orta gelişmiş ülkelerde otostop hâlâ bir tabu. Sizi alacak kişiler de muhtemelen eski otostopçular olacaktır. Yola çıkmadan önce ilk kabul etmeniz gereken, işin bu boyutu olmalı. Sabırsız bir bünyeniz varsa, kötü saatler sizi bekliyor.



4 İNSANLARLA KONUŞUN

Burası kendi ülkeniz değil. Günde milyonlarca kişinin ulaşım için kullandığı otostop yöntemi de elbette bütünüyle güvenli değil ama haberlerde duyduğunuz kötü otostop hikâyelerini genellemeyin. Yeni insanlarla tanışmaktan korkmayın, çekinmeyin, sorun, sorgulayın. Özellikle Avrupa ülkelerinde İngilizce çok yaygın. Ama baktınız İngilizce işe yaramıyor, Türkçe konuşun! Evrensel el kol hareketlerini ve doğru vurguları kullandığınızda karşınızdaki İtalyan'la ne kadar hızlı anlaştığınıza inanamayacaksınız.



2 YEMEĞE PARA HARCAMAYIN!

Bu kadar az parayla yapılacak en mantıklı harcama "yiyecek" gibi gözükse de, aslında değil. Çünkü yolda tanışacağınız insanların sizinle paylaşmayı en çok sevdiği şey yiyecekleri olacak. Gittiğiniz ülkenin toplu taşıma ağını iyice öğrenin (insanlara sorun, istasyonlarda dikkat kesilin) ve parayı kendi belirlediğiniz otostop duraklarınız arasındaki toplu taşımalara harcayın. 300 kilometreyi 5€ ile geçmenizi sağlayacak trenler bulacaksınız, kaçırmayın. Sonra bizim gibi kafanızı taşlara vurursunuz.



3 ZAMANI UNUTUN

Bir yere varmak için süre belirlemeyin. Zira hiçbir şekilde bu hedefi tutturamayacaksınız. Hem işin zorluğu hem de önünüze çıkan fırsatlar, planlamadığınız rotaları bir saniyelik düşünmelerle kabul etmenize sebep olacak. Hollanda'ya gitmek isterken kendini Pakistan'da bulan otostopçuların sayısı hiç de az değil. Saati değil, doğayı takip edin; gece olunca uyuyun, sabah yola devam edin.



5 HAFİF KALIN

Sırt çantanız sizin en değerli hazineniz ama o hazineyi büyütüp bir bavula dönüştürmeyi aklınızın ucundan bile geçirmeyin. Birkaç tişört ve şort, ayağınızda çıkacak yaralar ve böcek sokmaları için bandaj ve merhem, bir gece feneri, bir sabun, telefonunuz ve yanınızdan hiç ayırmadığınız sevgili pasaportunuz... Listeyi ne kadar kısa tutarsanız yolculuğunuz o kadar eğlenceli olacak.

HAYAO MIYAZAKI

DOĞADAKİ HER RENGİ, HER SESİ, HER HİSSİ BOYAYABİLEN SİHİRLİ BİR FIRÇA. MIYAZAKI'NİN GENİŞ GÖNLÜNE MERHABA DEYİN.

Yeni bölümlerimizden bir diğerine hoş geldiniz arkadaşlar. Burada geniş kitlelerce bilinen ve tanınan ama bilmeyeni de çok olan önemli şahsiyetleri kısaca tanıtmaya çalışacağız. İlk konuğumuz anime üstadı Hayao Miyazaki.

Şu an 72 yaşında olan Miyazaki, 1961 yılında küçük işlerle anime endüstrisine adım attı. Başarı kazandıkça yavaş yavaş yükseldi ve 1984 yılında yönettiği *Nausicaa* filminin büyük ses getirmesinin ardından Studio Ghibli'yi kurdu ki buradan kendi yönettiği filmler dışında Grave of the Fireflies, Whisper of the Wind gibi başka efsaneler de çıkmıştır. 1997 yılında yönettiği Princess Mononoke ile animelerin uluslararası alanda bilinirliğinin artmasında büyük rol oynamıştır. 2001 yapımı Spirited Away ile En İyi Animasyon Film Oscar'ına da laik görülmüştür.

Üç film önerecek olsam:
1. Princess Mononoke
2. Nausicaa
3. Spirited Away

Bana "Miyazaki filmlerinde en sevdiğin şey nedir" diye sorsanız insanı bambaşka hissettiren sıcaklığıdır derim. Aslında Miyazaki filmleriyle de sınırlandırmayayım bunu. Bütün Ghibli filmleri için geçerli. "Naif" denmese bile "iyi niyetli" karakterlerin bolluğu, azmin sonuçlarının her zaman bir şekilde alınması, çoğu animedekinin aksine "kötü" karakterlerin olmaması, doğanın yüceltilmesi... Abartmıyorum, insan filmin karşısından kalktığında yaşam enerjisiyle doluyor.

Miyazaki filmleri aynı zamanda ilk bakışta göründüğünden fazlasını içeren, altı dolu filmler. Çevrecilikten pasifizme, anti-kapitalizmden feminizme birçok alt metin Miyazaki filmlerini ilk bakışta göründüğünden daha farklı bir yere taşır. **-Ömer**



Çevrecilik

Dağların ve nehirlerin "ekonomik büyüme" adı altında katledildiği bir dönemde durumdan mutsuz bir şekilde yetişen Miyazaki, Dünya'nın kırılganlığını ve gelişme adı altında yapılan kirlenmeden duyduğu tiksintiyi filmlerinde sıkça ele alır. Spirited Away'de yıkanarak temizlenmesi gereken kirlenmiş nehrin ruhu, Ponyo'da Ponyo'nun babasının insanların kirlenmişliğine karşı hissettiği hoşnutsuzluk bunlardan sadece birkaçı. Miyazaki'nin doğayı yücelttiği en büyük eser ise şüphesiz Nausicaa'dır. Bir röportajında modern kültürü "ince, yüzeysel ve sahte" olarak tanımlayarak tamamen şaka olmayan bir şekilde Dünya'nın bitkiler tarafından geri alındığı bir kıyamet senaryosunun meydana gelmesi için sabırsızlandığını dahi söylemiştir.



Aşk

Aşk hiçbir zaman Miyazaki filmlerinin merkezinde olmamıştır (yeni gelecek olan The Wind Rises bu durumu değiştirebilir). Ama ana karakterlerin birbirlerine karşı gelişen saf duygularının olayların çözümünde anahtar rol oynadığına şahit oluruz. Spirited Away'de Chihiro'nun sevgisinin Haku üzerindeki laneti kaldırabilmiş olması buna bir örnek.



İyilik-Kötülük

"İyi-kötü kavramlarının siyah ve beyaz olmaması" tabiri oyunlardan bahsederken severek kullandığımız bir tabirdir. Örneğin Princess Mononoke'de maden elde etmek için doğaya ve hayvanlara zarar veren Lady Eboshi, yerel halkın ve eski hayat kadınlarının büyük sevgisini ve saygısını kazanmayı başarmış bir kişiliktir.



Pasifizm

Ordular Miyazaki filmlerinde her zaman son derece itici bir şekilde tasvir edilir. İnsanların birbirleriyle savaşmasının anlamsızlığını ve çözümün doğa ile bütünleşmek olduğunu ana tema olarak belirleyen Nausicaa ve Princess Mononoke gibi filmler bu konuda en öne çıkanlar. Hatta Miyazaki "en iyi animasyon" Oscar'ını almak için ABD'ye gitmemiş ve sebebini de "Irak'ı bombalayan bir ülkeyi ziyaret etmek istememesi" olarak belirtmiştir.



Feminizm

Anime kültürünü ve bazen "moe" kültürünü severek takip etsem de bu dünyada çoğu zaman olumsuz bir seksizm olduğunu da kabul ederim. Kadınlar çoğu zaman korunması gereken yardımcılardır. Miyazaki filmlerinde ise ana karakter neredeyse her zaman güçlü bayanlardır. Güçlü ile kastım "badass" bir güçlülük değil yalnız. İçsel gücü yoğun, bu gücü eyleme geçirme cesaret olan ve de kadınsı kişilik özellikleri halen ön plandaki karakterdir bunlar.



Uçmak

Hareket özgürlüğünün bir sembolü olarak uçmak, Nausicaa'dan Porco Rosso'ya, Totoro'dan Laputa'ya Miyazaki filmlerinin neredeyse tamamında bulunur. Hatta Miyazaki'nin kendisinin seslendirme yaptığı kısa film Imaginary Flying Machines sırf bu konuya adanmıştır.

"PARMAĞIN KESİLMESİ TRAJEDİDİR, LAĞIM ÇUKURUNA DÜŞMEKSE KOMEDİ."

THE ICEMAN

YÜREKLERİ ISITAN BİR SERİ KATİL FİLMİ

Sinemayı özellikle oyuncu performansları için izleyenlerin, kendi elleriyle hazırladıkları ev yapımı Oscar heykellerini **Michael Shannon**'a yollayacakları bir film var karşımızda. Arıza karakterlerin usta ismi Shannon, The Iceman'de gelmiş geçmiş en kopuk katillerden birini canlandırıyor ve ortaya suç filmleri antolojisinin sayfaları arasında kendine fark ettirmeden yer açacak kadar soğukkanlı bir yapım çıkıyor.

Başta Shannon olmak üzere arkasına aldığı diğer oyuncu performansları ile soğuk bir dramayı hiç sıkılmadan izlemenize yardımcı olan bu ilk ciddi yönetmenlik denemesinde Ariel Vromen de hiç fena iş yapmamış. Özellikle Captain America'yı filmin bir bölümünde Richard Kuklinski'nin iş ortağı olarak izlemek büyük keyif verdi bana. Yaşadığı dönemde suç dünyasından 250'ye yakın insan öldüren ve bunu yaparken ruhsuzluğundan zerre ödün vermeyen bir kiralık katilin hikayesini izliyoruz. Gündüz insan öldürüp akşamları iyi bir aile babası olan Kuklinski'nin gerçek hayatta bunu nasıl sürdürebildiğini düşünmek film boyunca tüylerimizi diken diken ediyor. O ifadesiz ve hiçbir şeyi önemsemeyen adamın karısı ve kızları için nasıl normal bir insan olmaya çalıştığını izlerken rahatsız oluyorsunuz mutlaka ama bir yandan da içiniz ısınıyor. Shannon döktürüyor, aile dramı bazen bayıyor, suç dünyası ve vazgeçilmez mafya portresi Ray Liotta filmi sürüklüyor ve sinema dünyası gerçek olaylara dayanan, karakter odaklı bir suç filmi daha kazanıyor. İlla ki bir yerlerde karşınıza çıkacak, kaçırmayın. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Buz kaç derecede yanar?

★★★★★





SİNEMANIN SOĞUKKANLI KATİLLERİ



Patrick Bateman
Christian Bale

Bale'in, manyak katil-kahraman bir tipleme ile karşımıza çıktığı bu film zengin ve kötü müzik dinleyen bir adamın egosunun, nasıl da acımadan insan öldürdüğünü anlatan bir yapım. İnsan öldürmek hiç bu kadar karizmatik olmamıştı.



Leon
Jean Reno

İşinin ustası soğukkanlı bir tetikçinin tek ilacı sevgiymiş. Leon'dan işte bunu öğrendik. Natalie Portman'ın türlü sempatikliklerle buz gibi bir adamı maymun edişini biraz sevinerek ama daha çok üzülerek izlediğimiz bir başyapıttı Leon.



Hannibal Lecter
Anthony Hopkins

İnsan hiç yenir mi? Öldürdün tamam, bunu da en soğukkanlı şekilde yaptın ona da tamam, vardır bir nedeni diye düşünebiliriz. Ama neden yiyorsun? Sen nasıl bir manyaksın Hannibal? Anthony Hopkins'e Oscar getiren bu karakter, soğukkanlı katillerin babasıdır.



NOW YOU SEE ME

Elleri bizim gözlerimizden bile hızlı olan dört sihirbazın, gizem dolu bir gösteri eşliğinde soygun yapması kadar doğal bir şey olamaz herhalde. Normal olanı sahnede uçmak ya da kız kesmek değil, bu olmalı. Ama yeteneği paraya dönüştürme fikrine uyanan farklı hünerlere sahip sihirbazların, gizemli bir soygun teklifini kabul etmesi, Now You See Me'de sadece hikâyenin başladığı yer. Devamı daha ilginç.

Film dinamik yapısı, geniş oyuncu kadrosu, iyi hikâyesi ve ters köşesiyle sonuna kadar akıyor. İzledikten sonra bir The Prestige etkisi yaratmasa da The Illusionist'den birkaç sihirbaz gömleği daha üstün olduğunu görebiliyorsunuz. **-Pozan**

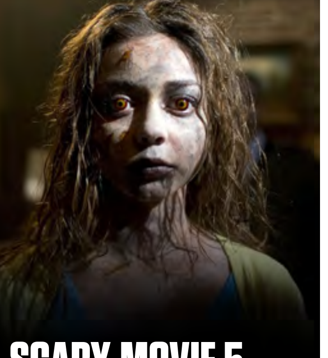


Peki ya Now You See Me'nin Türkiye'de Sihirbazlar Çetesi ismiyle gösterilmesi? Espri olarak herhalde.

EDİTÖRÜN NOTU

İzledikten sonra cebinizdekileri kontrol etme ihtiyacı duyabilirsiniz.





SCARY MOVIE 5

E.Z.A.Z.E.'nin (Efsanevi ZAZ Ekibi) parçası olan David Zucker solo bir şekilde saçmalamaya devam etmemeliydi. Bunun son ispatı olan Scary Movie 5, absürt mizahın en kötü örneklerinden biri olarak tarihe geçiyor. Monty Python'dan buralara gelmiş olmak acı veriyor. **-Pozan**



THE GREAT GATSBY

Bu film nedir? Ne anlatmaktadır? Niye vardır? İki buçuk saat boyunca anlamsız tartışmalar, diyaloglar ve parti sahnelerinden çıkan sonuç "kadınlar sizi anında satar" ve "geçmişe saplanırsan o da gelir bir gün sana saplanır" mı olmalıdır? Bunun için 2 buçuk saat film çekmeye gerek var mıdır? Çok güzel olduğu söylenen kitabın, ömür törpüsü filmi olduğu için Great Gatsby'ye kısaca "GG" deyip, hayatımın en kısa incelemesinden uçarak ayrılıyorum! **-Sinan**



İyi ve kötü bu kez devasa bir ormanda karşı karşıya geliyor. Ve tabii ki başrolde küçük bir kız var.

EPIC

"Babasal sorunları" olan bir kız, pılı pırtıyı toplayıp sorunlu şahsiyetin evine taşınır. Baba zaten uçmuş, mini adamların dünyasına takmıştır. Kız ise bir şekilde bu insanların dünyasına yolunu bulur, sadece burnunu sokmakla kalmaz, sorumluluktan anlamayan koca bir topluluğu kurtarmaya çalışır. Epic'in görsel dili son derece keyifli, seslendirmelerse Aziz Ansari, Blake Anderson gibi TV'den aşina olduğumuz oyuncuların katkısıyla güzelleşmiş. Bir de o kraliçe yok mu, sırf onun mimikleri bile filmi izlenmeye değer yapıyor. Onun dışında, şaşırtıcı bir yanı yok. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU

İçinde şirin çileği olmayan her animasyon film güzeldir aslında.



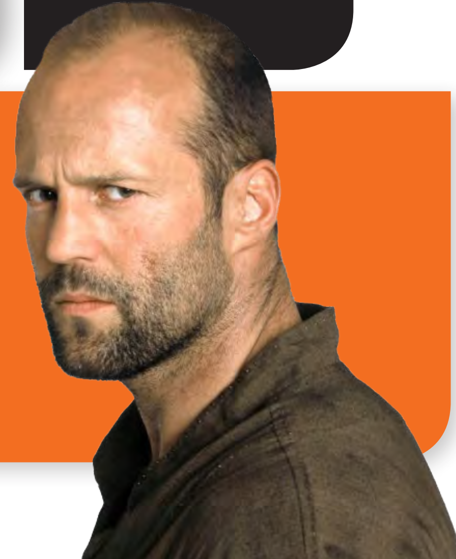
HUMMINGBIRD

"Aksiyon erkek"imiz Jason Statham, yine yapacağını yapıp ordudan kaçar, sokaklardan bir adamın evine, oradan da rahibenin entarisinin içine doğru yolunu bulur. Biz kafayı kazıtsak, yaşayacağımız tek aksiyon mahallede laf yemek olur, ama neyse. Statham'ı daha bir kırılgan, daha bir insanla etkileşim halinde görmek ilginç. İleride daha da "insansı" roller başarabilir gibi duruyor. Agata Buzek, gayet etkileyici. İntikam haklı ve tutarlı hissettiriyor. Yanına mısır patlatmaya değer bir film. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU

Hollywood'un bir hayata kaç tane ölüm tehlikesi sığacağı konusundaki araştırmaları sürüyor.





BREAKING BAD

HEISENBERG'İN ŞAPKASINDAN DAHA KAÇ TAVŞAN ÇIKACAK?



Emekliliği bekleyen, kanser teşhisi konmuş bir kimya öğretmenini izlediğimiz o ilk bölümün ilk dakikaları gerçekten çok sıkıcıydı. Hatta bana sorarsanız bir televizyon dizisi için düşünülebilecek en kötü fikirdi bu. Ama aradan beş buçuk yıl geçti ve ben şimdi *Breaking Bad*'in kalan bölümlerini beklerken bir yandan vizyonsuzluğumla bir yandan da gelmiş geçmiş en iyi dizilerden birinin bitmek üzere olduğu gerçeğiyle yüzleşmek durumundayım. Bir de çok merak ediyorum, bu Walter White daha ne kadar insanlıktan çıkacak? Nasıl bir düşüşle bitecek hikâyesi?

Breaking Bad'in ikinci adamı Jesse "bitchez" Pinkman'ı canlandıran Aaron Paul, geçtiğimiz günlerde Conan O'Brien'a konuk oldu. Söyleşinin yapıldığı tarihte dizinin çekimleri çoktan tamamlanmış olsa da sezonun daha ilk bölümü yayınlanmıştı. Jesse ağzından bir şey kaçıracak diye korka korka izledim ve aksine hiç spoiler vermeden, tam da duymak istediğimiz şeyi söyledi: "Çok karanlık, çok sert bir finale hazır olun." Geçtiğimiz yıl bu zamanlar tam gaz devam eden beşinci sezona hiç olmayacak bir anda ve çat diye sezon arası veren *Breaking Bad* (o kadar "çat" diye kestiler ki, Walter'ın bacanağı Hank bir yıldır tuvaletten çıkmayı bekliyor) geçen hafta yayınlanan ilk bölüme bakılırsa hâlâ çok formda. Dördüncü sezonda Skyler'ın bir kontrol manyağına dönüşmesiyle o eski "soğukkanlı aksiyon" hissini bir parça kaybetmişti dizi ama neyse ki zor, sıkıcı zamanları artık bitti. Artık final için geri sayıyoruz, sadece 7 bölüm kaldı W.W. ile vedalaşmaya. Spekülasyon yapmak için çok geç ama en azından şöyle bir genelleme yapabiliriz: Son yılların popüler Hollywood dizilerine dair en büyük sıkıntımız, inandırıcılığını kaybedene kadar söndürülüp devam etmeleriydi. *Lost*'tan *Six Feet Under*'a, *House*'dan *Dexter*'a kadar "hadi bit artık" demediğimiz pek dizi çıkmadı. *Breaking Bad*'in bu açıdan da yeri özel. Walter White'ın gözlüğünü, şapkasını ve beyaz donunu unutmayacağız. -Serpil

EDİTÖRÜN NOTU

Vedaları kimse sevmez ama onun da istisnası olabiliyor.

★★★★★

Bryan Cranston, hayatının rollerinden birini canlandırdı Breaking Bad'de. Malcolm in the Middle'daki şaşkaloz halini de severdik ama Walter White'ın yeri ayrı.



VINCE'E SAYGILARIMIZLA...



BB'nin yaratıcısı Vince Gilligan, "Son bölümü yazarken ağladım" diyor "ama artık bitmeliydi" diye de ekliyor. Bir de itirafta bulunuyor; "Olaylar geliştikçe Walter White'la duygusal bağım zayıfladı, sempatim azaldı." İzleyiciler tarafından hâlâ sevilen bir karakter olmasınıysa "Walter'ın işini iyi yapmasına" bağlıyor. Her kelimesine katılıyoruz biz de.

GÜVEN KURTUL: SAUL GOODMAN



BB'nin çok sevilen karakterlerinden biri de, yine işini iyi yapanlardan Saul Goodman (kendisi unutulsa, "Better Call Saul" sloganı unutulmaz). Vince Gilligan, dizinin senaristlerinden Peter Gould'la birlikte bir Saul spin-off'u üzerinde çalıştıklarını açıkladı. Ama çok heveslenmiyoruz, çünkü ortaya kayda değer bir şey çıkıp çıkmayacağını henüz onlar da bilmiyormuş.



Heisenberg
Bu sweat'le arka sokaklarda dolaşmayın.

THE FALL

ÖLDÜRMEK, SERİNKANLI KORKAKLARIN İŞİDİR...

İçinden Gillian Anderson geçen dizilerin sayısı arttıkça bize de bir mutluluk geliyor. 90'lardaki gebeş zamanlarımıza *X-Files*'da canlandırdığı Scully karakteriyle damgasını vuran bu kızıl, soğuk, zeki kadın, *The Fall*'da o çirkin vatkalarını atıyor, alabildiğine iddialı bir kadın kimliği giyiniyor.

BBC Two'nun yeni polisiye dizisi *The Fall*, zeki bir seri katille ondan daha zeki bir dedektifin hikâyesini anlatıyor. İngiliz polisiyelerine has o abartısız ve soğuk gerçeklik hissi burada da bizi tavlayan unsurlardan biri. Buna Gillian'ın yakıcı soğukluğu da eklenince her bölümün sonunda bir ürperiyoruz. The Fall hem geriyor, hem sürüklüyor, hem de klişe hikâyesini giderek ilginç bir hale sokmayı başarıyor.

Diziyi ilginç hale getirenlerden biri de, polisiyelerde görmeye pek alışık olmadığımız feminist dili. Kadın ve erkek arasında, çoktan kabullenilmiş bazı çizgilere sadık kalarak derdini anlatan tüm kurgulara inat, kendini saklamayan, cinsel kimliğinden utanmayan bir kadın görmek zaman zaman kendi değer yargılarınızı da sorgulamanıza neden oluyor. Anlatıp tadını kaçırmak istemediğim diğer detaylar için, 5 bölümlük ilk sezonu kesinlikle izlemenizi öneriyorum. **-Serpil**

EDİTÖRÜN NOTU

Kimin kedi kimin fare olduğunu bilemediğimiz bir kedi-fare oyunu, iyi anlamda.







THE BRIDGE

Bir haftadır Ozan'ın "Bron/Broen dizisini seyrediiin!" diye başımızın etini yemesi üzerine, gidip bu dizinin ABD versiyonu olan The Bridge'e bir şans vereyim dedim. Konusu da gayet ilginç aslında: ABD-Meksika sınırındaki "Amerikalar Köprüsü"nde bir gece yarısı 30 saniyeliğine tüm elektrikler kesilir. Elektrikler geldiğinde köprünün tam ortasında bir kadın cesedi bulunduğu görülür. Tam sınır çizgisinde olduğundan hem Meksika, hem de ABD tarafından bir dedektifin başına geldiği cesedin kimin derdi olduğu tartışılırken, işleri iyice karıştıracak bir gelişme olur: Cesedin üst ve alt yarıları iki ayrı kadına aittir. Dizi bu şekilde başlayan ve düzenli ABD polisi vs rüşvetçi Meksika polisi klişesini, robotik ABD dedektifi ile insani Meksika dedektifinin birlikte çalışma macerasına dönüştürüyor. Fakat bu kimya tutmuyor, özellikle oyuncu performanslarının ağır etkisi ve kurgudaki eksiklikler diziyi sıkıcı hale getiriyor. Ozan'dan duyduğuma göre müthiş olan orijinal dizi Bron/Broen'i ilk bölümden izleyerek devam edeceğim sanırım hayatıma. Başarılı Avrupa dizilerine el atmasın ya şu Hollywood gözünü seveyim! **–Sinan**

EDİTÖRÜN NOTU

Avrupa, Avrupa'da güzel.



CROSSING LINES

Prison Break'den tanıdığımız dedektif Alex Mahone, Crossing Lines'da da benzer bir karakter ile katil peşinde koşmaya devam ediyor. Dizi, Avrupa'da Uluslarası Ceza Mahkemesi adına çalışan bir ekibi odak alıyor ve ekibimiz her bölümde Avrupa'nın farklı bir şehrinde işlenen cinayetleri çözmeye çalışıyor. Crossing Lines çok bir çığır açmıyor ama oyunculuk ve mekân çeşitliliği ile kendini biraz da olsa sağlama almayı başarmış durumda. Kalıcı bir arka plan konusu yakalamayan bu 10 bölümü yayınlanmış olan dizinin geleceği, Avrupa şehirleri bitince kararır gibi görünüyor. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Erasmus'la bir dönemliğine yurtdışında okumak gibi, geçici ama hoş.





IN THE FLESH

BİLİMİN YENDİĞİ HASTALIĞIN YENİ RAKİBİ TOPLUM

Bugüne kadar izlediğimiz zombi yapımlarında hep ya İlk Hasta'dan (**Patient Zero**) başladık serüvene, ya da tüm dünyanın zombiler tarafından istila edişine baktık. Ama bu sefer, olaya erken müdahale edebilen bir hükümetin durumuna bakıyoruz.

In the Flesh, topu topu üç bölümlük, "Eğer zombilik durumu fazla ilerlemeden durdurulsaydı ne olurdu?" sorusu ile yola çıkıyor aslında. Kahramanımız *Kieren Walker*, **The Rising**'de mezarından çıkmış olan bir gençtir ve hükümetin başlattığı rehabilitasyon programına alınır. PDS hastası olan (Yarı Ölü Sendromu) Kieren, rehabilitasyonu sonunda evine, yani **Roarton** kasabasına dönme imkanını elde eder ama ne zombi olduğu dönemde yaptıkları, ne de kasabasının **The Pale Wars**'da sivil savunmanın kurulduğu ilk yer olması peşini bırakmayan huzursuzluklar getirir üstüne.

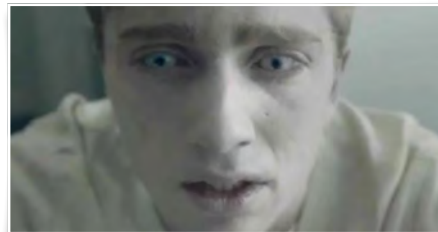
Dizinin yazarlığını ve yönetmenliğini üstlenen **Dominic Mitchell**, konuya getirdiği ilginç bakış açısını daha da derin karmaşalarla körüklüyor aslında. Kieren'in konuya bakış açısı farklı kız kardeşi, konuyu kavrayışı tümüyle farklı ailesi ve şehrin direnişinin başındaki ismin oğlu **Rick Macey** ile olan ilişkileri her şeyi yokuşa sürüyor. Tabi bu denkleme dahil olan yan karakterler kadar bu karakterlerin kendi içlerindeki minik etkileşimleri de hep farklı soru işaretleri doğuruyor hikayeye dair.

Oyunculukların ne yazık ki çok da parlamadığı, çekim kalitesi olarak da bir BBC dizisi olmanın averajlığında olan *In the Flesh*, asıl noktayı zombi olmak ve toplumun zombilerle iç içe yaşamayı kabul edip etmemsinden vuruyor. Yani gördüklerinizden çok, size tattırılan bu hikayenin olasılıkları aslında insanı keyiflendiriyor. O nedenle tek başına *In the Flesh*, çok başarılı bir dizi olmasa da tetiklediği fikirler açısından övgüyü hak ediyor. Benden söylemesi, topu topu üç saatinizi gömeceğiniz ve sonucunda çok da pişman olmayacağınız bir çalışma var karşınızda. Eğer zombi kavramını seviyor ama işlenişinde yeniliklere de açık hissediyorsanız kendinizi, kesinlikle tadına bakılması gereken bir mini seri *In the Flesh*. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU

İzlemeyen zombi olsun.





KISA KISA

- Harry Potter'ın tıp fakültesinden mezun olduğu A Young Doctor's Notebook ikinci sezon onayı aldı.
- Gelmiş geçmiş en rahatsız sitcomlardan olan It's Always Sunny in Philadelphia 10. sezonu ile ekranlara veda edecek.
- Yeni gizem manyağı dizimiz Under The Dome, 13 bölümlük 2. sezon onayını aldı. İlk bölümü Stephen King kaleme alacak.
- Glee 6. ve son sezonu ile 26 Eylül'de başlıyor.
- İngiliz BBC komedisi Big School 4 bölümlük ilk sezonuna geçtiğimiz günlerde start verdi.

HABERLER



SERT BİR ADAMDAN SERT BİR POLİSİYE

İngiliz karizmatik aktör Mark Strong, yeni AMC polisiyesi Low Winter Sun ile ekranlarımızda boy göstermeye başladı. Kanal tarafından yeni Breaking Bad olarak lanse edilen bu sert polisiye dizisi özellikle oyuncu performansları ile doğru yolda ilerliyor gibi. Aynı isimli 2 bölümlük ve yine Mark Strong'un oynadığı İngiliz dizisinden uyarlanan yapım daha uzun soluklu olacak gibi görünüyor.

RYAN MURPHY DİZİ YARATMAYA DOYMUYOR

Televizyon dünyasının en yaratıcı isimlerinden olan Ryan Murphy, HBO ile yeni dizisi Open için anlaşmaya vardı. Nip-Tuck, Glee, American Horror Story gibi kült yapımlara imza atan Murphy, Open›da eşicinsel ilişkilere değinecek gibi görünüyor. Doğuştan elf olan Anna Torv(Fringe) dizinin başrolünde.

TINA FEY FAZLA ÖZLETMEYECEK

Dünyanın en komik ve bir o kadar da güzel (sevimli) kadınlarından biri olan Tina Fey, 30 Rock'ın ardından fazla mola vermeden aramıza dönmeye hazırlanıyor. Henüz ismi bile konmamış projesi için NBC ve Fox'u kapıştıran Fey diziyi 30 Rock'ta çalıştığı senarist ekip ile birlikte yaratacak. Kızlara özel bir okulun erkek öğrencileri kabulü ile başlayan klişevari konu ile bakalım eski başarısını sollayabilecek mi göreceğiz.



DARTH BANE ÜÇLEMESİ'NDEN

YIKIM YOLU VE İKİLİ YÖNETİM

Yıkım Yolu ve İkili Yönetim. Bir üçlemenin iki kitabı. Bu sefer, konumuz aslında bir kitaptan öte bir kavram, bir karakter. Mevzu Star Wars oldu mu, bir de Türkçe kaynaklar düşünüldü mü, elde avuçta ne yazık ki çok fazla bir seçenek yok. Bu seçenekleri bir de "Sith" süzgecinden geçirirseniz, eyvahlar olsun. Ama Darth Bane, ki kendisi bu üçlemenin merkezindeki isimdir, bize Star Wars'ta bir dönemi net olarak anlatan hikayeye sahip yegane kişi. İkinci kitaba da ismini vermiş olan İkili Yönetim (Rule of Two), Bane'in oluşturduğu bir kavram. Bu üçleme içinde de, bu kuralın doğuşundan, bebek adımlarına, ardından da bir ikiliden başka bir ikiliye ilk atlayışına şahit oluyoruz.

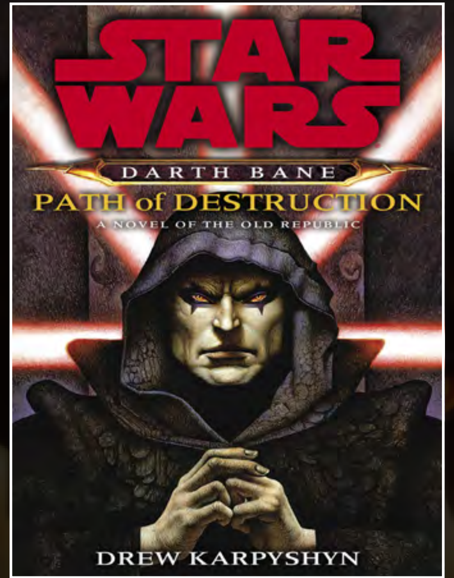
Peki neden önemli bu kitaplar? Dediğim gibi, İngilizce işin içine girdi mi Sith öğretilerine dair en sağlam kaynaklar aslında masaüstü rol yapma kitapları olur. Keyifli, eğitici, ilgi çekici okumalar. Bunun dışında Book of Sith vardır, size beş farklı Sith lordunu, kendi dönem ve sıkıntılarına dair notlarla sarıp sarmalar. Ama Türkçe dediğiniz zaman, ne yazık ki bu kaynaklar sizden uzak kalır. Darth Bane üçlemesinin önemi de tam olarak bu noktada çıkıyor. Koca bir birliği, sadece doğru olduğunu düşündüğü şey için yok eden bir adamın nedenlerini okumak, filmlerde gördüğümüz usta ve öğrenci ikilisinin kökenine inmek, çok aydınlatıcı geliyor. Serinin yazarı Drew Karpyshyn. Genel bir fantastik kitap kıyası yaptığınızda da, ahım şahım bir kalitede olduğu söylenemez. Objektif gözler için eğlenceli, kendi içinde tutarlı bir kitap elimizdeki.

"Peki arkadaş, Sith'ler neden bu kadar önemli?" diye soran, hafif de acıyarak bakan gözleri görüyorum. Bir gün bir convention'da aynı masaya denk gelirsek, Güç'ü kullanma konusunda üç beş şey anlatırsam, hoşunuza giderse, bu soruyu tekrar sorarsınız. Başka bir cevap da, popüler kültürde tutarlılığa, perde arkasında verilen emeğe ayrı bir saygı duyulur. Filmleri sarıp sarmalayan kitaplar da, Star Wars evreninde böyle bir şey işte. Son kitabından haber beklerken, bu haliyle bile Sith'lere ışık tutan, leziz bir ikilidir bu kitaplar. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU

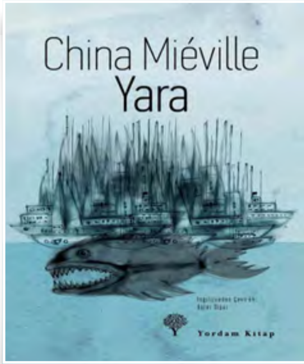
Bulunabilen en yararlı Türkçe Sith öğretisi







"Bir usta, bir öğrenci" kavramını yaratan kişinin ağzından okumak, bu seriyi kayda değer yapan ögelerin başında geliyor.



YARA

China Miéville

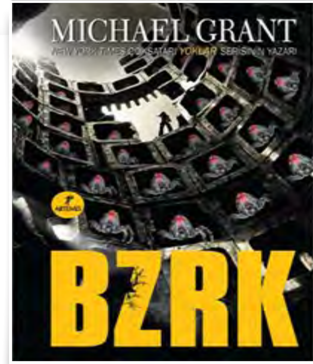
Steampunk bir evreni solumaya hazır mısınız?
Genç yaşına rağmen şimdiden 3 kez Arthur C. Clarke, 1 kez de Hugo ödülünü kazanan China Miéville ile tanıştınız mı? Yara, "Yeni Crobuzon" üçlemesinin ikinci cildi. İçerdiği maceralar serinin bir önceki kitabı Perdido Sokağı İstasyonu'ndan alakasız olsa da kronolojik olarak ondan sonra gerçekleşen olayları konu alıyor. Miéville, steampunk öğeleriyle donattığı iç karartıcı dünyası, elle tutulacak kadar yoğun atmosferi, birbirinden gri karakterleri ve merak unsurunu körükleyen anlatımıyla bizlere benzersiz bir deneyim yaşatıyor. Üstelik bu kez işin içinde korsanlar, efsaneler, gizemli adalar ve denizlerde yaşayan akıl almaz bir yaratık da var. Yara, fantastik edebiyatın kalıplaşmış şeylerle sınırlı kalmaması gerektiğinin oldukça başarılı bir kanıtı. **-M. İhsan Tatari**



GECE OTURUMLARI

Ken Macledd

Dünya inanca gözlerini yumduğunda…
Tüm dünya dinlere sırtını döndüğünde İman Savaşları koptu. Ve inançlılar yenildi. Böylece Aydınlanma devrinde devlet işlerinden ayrılan din, Tanımazlık Yasası altında koca bir nüfus tarafından görmezlikten gelindi. Bütün dinler bir avuç inançlıyı kapsayacak hale geldiğinde de İskoçya taraflarında bir cinayet işlendi. Yeni Zelandalı bir vaiz, insansı robotları karşısına alıp gece oturumlarında onlara dini anlattı. İskoç bir dedektif, şüpheli biçimde öldürülmüş bir rahibin vakasında umulmadık şeylere ulaştı. Dedektifin robot ortağı tüm bu süreçte hayati bir rol oynadı. İnsanlık dini reddi kucakladıktan sonra robotlar imanın ne olduğunu keşfetti. Organizma sırtını döndüğü anda yapay zekâ ona kollarını açtı. Gece Oturumları'na hazır mısınız? **-Hazal Çamur**



BZRK

Michael Grant

Çok boyutlu mücadele
Artık biraz klişeleşmiş olan insanlığı kurtarma mücadelesinin öyküsünü anlatmış Michael Grant bu yakın gelecekte geçen bilim kurguda. Bir Birleşmiş Milletler toplantısında büyük ülkelerin liderleri gizli ve acımasız bir örgütün saldırısına uğruyor. İnsanlığın geleceğini korumak ise bir avuç idealistin görevidir. Romanı özgün kılan, bu saldırının ülke liderlerinin beyinlerine, "biot" denilen canlı mini robotlar aracılığıyla gerçekleştirilmesi! Savaşçılar biot'larını düşünceleri aracılığı ile yöneterek insanların vücutlarında yaşıyorlar, o arada söz konusu insana gerçekten bir müdahale olduğunda bu durumdan biotlar da etkileniyor, onların acı uzantısı "savaşçı"ya da yansıyor. Rahat okunan bu öyküyü özellikle bilim kurgu türünü sevenlere öneriyorum. **-Noyan**

FRANZ FERDINAND

RIGHT THOUGHTS, RIGHT WORDS, RIGHT ACTION

Dans etmek için bir Daft Punk ya da Justice şarkısı değil de uzun zamandır iyi bir Franz Ferdinand şarkısı bekleyenleri, sizi piste alalım. Onlardan bir "Take Me Out" daha beklememememiz gerektiğini çoktan öğrendik ama henüz bu bizi gitar müziği ile dans ettiremeyecekleri manasına gelmiyor. 10 sene önce yayınladıkları debut albümünden bu yana Franz Ferdinand yakasında iklim oldukça değişti. Onlar hala takım elbiseli, ciddi görünümlü ironik çocuklar ama müzikleri artık bu ironiyi yansıtacak güçte maalesef değil. Daha oturaklı şarkıları kendilerine kalkan edinerek, dans pistlerinde hazır ol pozisyonda yeni Franz Ferdinand marşları bekleyen hayranlarından korunmaya çalışıyorlar. Kalçaları kıvırtmak sorun değil, bunu hala başarıyorlar fakat kendilerinden bekleneni vermesini istediğimiz gruplar arasında olduklarından son albümlerinde onlara biraz küsmüştük. Bu albüm bir barış çubuğu mu? Pek sayılmaz. Ama içerisinde bizi tekrar piste kaldıktığımız için pişman etmeyecek birkaç şarkı mevcut. Özellikle Love Illuminati-on bizleri uzun süre idare eder gibi görünüyor. Evil Eye, Alex'in vokalini konuşturduğu hit potansiyeli yüksek bir diğer parça. 10 şarkılık bu kısa soluklu albümün ömrü bu yılın sonunu bulmaz ama yine de bir kulak vermenizi öneriyorum. Ne olursa olsun onlar Franz Ferdinand ve ilk albümlerinin kredisi en hesaplı banka kredisinden bile daha sağlam. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

İlk albümün ekmeği elbet bitecek be Franz Ferdinand.

★★★☆☆



Albüm grubun değişmez plak şirketi Domino tarafından yayınlandı.

DEV HİZMET

GİTAR MÜZİĞİ İLE NASIL DANS EDİLİR?

Ian Curtis: Kollar



Epilepsi krizi mi yoksa dans mı? 27'sinde ölümü seçen bu post-punk efsanesi Joy Division vokali üstün insan, özellikle ahenk dışı salladığı kolları ile davulun, gitarın ritmine ritim katmıştır.

Daniel Kessler: Ayaklar



Yaşayan post-punk efsanesi Interpol'ün gitaristi Daniel Kessler ise gitarını çalarken kendinden geçip yaptığı bacak ve ayak hareketleri ile kendine özgü bir hayran kitlesi bile edinmiştir.

Tom Woodhead: Beden



2 efsane albüm yapıp dağılan Forward Russia grubunun vokali Tom Woodhead'in sahnede yaşadığı patlamanın dans figürlerine dönüşmesinin nasıl bir mucize olduğu hiçbir zaman çözülemedi.

BİZİM DE BÖYLE ARKADAŞLARIMIZ OLSA YA...

BRET MICHAELS

JAMMIN' WITH FRIENDS



Zaten anca 21 yıla varmış ömrümün birkaç yılını glam ve hard'n heavy dinleyerek geçirdiğimi düşünürsek, Bret Michaels'ın nezdimde büyük bir yeri olduğu aşikar. Poison'ın meşhur sesi ve dünyanın en "güzel" (gerçek anlamıyla) adamlarından biri olan Michaels, solo çalışmalarına bir yenisini ve birçok arkadaşını katarak şahane bir derleme albüm çıkarmış. Sweet Home Alabama gibi rock klasiklerinden, Poison'ın en ünlü şarkılarına kadar geniş bir içeriğe sahip albüm 20 şarkılık dev bir çalışma. "Friends" kısmını da biraz açalım, Bret Michaels neredeyse tüm şarkıları başka arkadaşları ile birlikte kaydetmiş. Bu ünlü arkadaşlar, Miley Cyrus'dan Ace Frehley (KISS)'e kadar geniş bir yelpazede. Yaz günlerini uğurlarken ideal. **-Berkan**

EDİTÖRÜN NOTU

Yirmi şarkıda rock müzik tarihi





OFİSTE ÇALANLAR

1. **CHVRCHES** – The Mother We Share
2. **Franz Ferdinand** – Love Illumination
3. **Sayem** – Thrill (feat. Joya Hope)
4. **Mogwai** – Portugal
5. **Daft Punk** – Giorgio by Moroder

PRINCE AVALANCHE

EXPLOSIONS IN THE SKY & DAVID VINGO

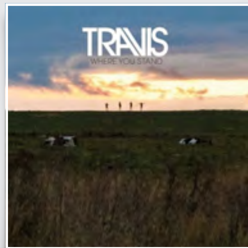
Soundtrack

Explosions in the Sky gibi gürültüyü damardan veren bir grubun, David Wingo ile bir araya gelip rüzgara böyle şarkılar bırakması inanılmaz. Yeni nesil bağımsız sinemanın iyi örneklerinden olan Prince Avalanche, müzikleri ile bir kez daha geçer not almayı başarıyor. David Wingo, akustik gitarını aldatmadan Explosions in the Sky ile birlikteliğini sürdürmeyi başarmış. Serin serin üzülmek için ideal. **-Pozan**



TRAVIS

WHERE YOU STAND



Francis Healy ve grubu yağmurun neden hep üzerlerine yağdığı sorusunu soralı neredeyse 15 sene olmuş. Birilerinin onlara İskoçya'da yaşadıklarını söylemesi gerekiyor artık. Yağmuru yedikçe üzülen, üzüldükçe daha da naifleşen Travis, yeni albümleri ile bu tarzın bir yere kadar ilginç olduğunu sonunda keşfetmiş gibi görünüyor. Hoş bu keşif akılda kalıcı pop şarkısı yapan taraflarını da alıp götürmüş ve ilk birkaç dinlemede dahi çözemediğimiz, içinden yatmadan önce dinleyeceğimiz o şarkıyı bir türlü seçemediğimiz, alışması daha zor bir albüm ortaya çıkarmış. Alışması kadar anlaşılması da zor olunca, bunun beklenen Travis albümü olmadığını fark etmeniz de çok uzun sürmüyor. Saçları döküldükçe anlatacak daha çok şeyi olan Travis bunu liriklere döktüğünde ortaya müzikal anlamda bir Sing, Side ya da Re-Offender çıkarmak da fazlasıyla zorlaşmış. Travis külliyatının en kötü albümü elimizdeki. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Bu albüm, arkadaşlar arasında bir şaka olarak kalmalıydı



MAXIMUM THE HORMONE

YOSHU FUKUSHU



Maximum The Hormone, 6 yıl aradan sonra 5. Albümleri Yoshu Fukushu'yu yayınladı. Aralarda çıkan EP'lerin de eklendiği albüm 15 şarkıdan oluşuyor. Albüme adını veren Yoshu Fukushu ("Acımasız Ev Ödev Savaşımız" gibi bir anlama geliyormuş) ile oldukça sert bir giriş yapıyoruz. Malum, konumuz okul hayatı, öğrencileri zorlayan hatta ölümlere yol açan bir eğitim sistemi ve düzen. Albüm zigzaglar çizerek ilerliyor. Benjo Sandal Dance ile koparken, kendimizi Tsume Tsume Tsume ile bağırırken buluruyoruz. A.L.I.E.N.'da neye uğradığımızı şaşırıyoruz. Grubun kendi adını taşıyan şarkısı Maximum The Hormone grubu ve müziğini özet geçiyor. Kapanışı Koi No Sperm (uyarmıştım) ile yapıp tekrar başa sarıyoruz. Grup kendini bazı yerlerde aşmış ama bu arada eski halinden hiçbir şey de kaybetmemiş. Yine enerjik, yine dolu dolu bir albüm çıkarttıkları için saygıyla eğilip "Arigatou" diyor ve kaçıyorum. **-Alp Pektaş**

EDİTÖRÜN NOTU

Sunti te lanis nobitem fuga. Nequae vollace



FREE!

DENİZ, BONE, REKABET

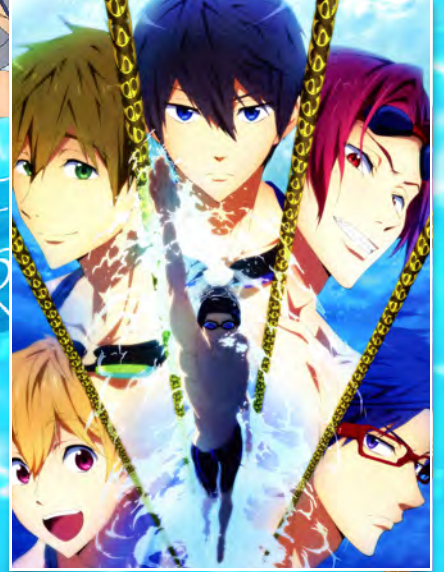
Yaz başından beri sürekli bir köşeye atıp durduğum bir seri *Free!*. Başarılı serileri, kaliteli animasyonları ve moeblob'larıyla uzun yıllardır hayatımızda olan Kyoto Animation'ın ve onun alt stüdyosu olan Animation DO'nun ortak bir çalışması olan *Free!*; havuz, deniz, güneş, kum dolu tam bir yaz serisi. KyoAni elindeki moe süper gücünü bu sefer fujoshi hayranlarına kullanıyor, "sonunda" dedirtiyor ve çok da iyi yapıyor.

Hikâye ortaokulda birlikte yüzme takımında yarışmalara katılan, Haruka, Makoto, Nagisa ve Rin adlı dört arkadaşı anlatıyor. Birlikte kazandıkları başarıların ve kurulan dostluğun ardından Rin, olimpik yüzücü olma hayallerini gerçekleştirebilmek için Avustralya'ya gitme kararı alır ve aralarından ayrılır. Geride kalanların liseye geçmeleri ve kulübün kapanmasıyla birlikte bu güzel dönem de geçmişte kalır. İki senenin ardından Rin şehre geri döner ve yüzme takımı güçlü olan başka bir liseye yazılarak eski dostlarına -özellikle de gitmeden önce yarışta kaybettiği Haru'ya- meydan okur. Haru da altta kalmayıp yeniden takımı kurar. Hem yeniden yüzücülüğe başlamanın mutluluğu hem de Rin'in meydan okumasına cevap verme gazıyla yarışlara katılmak için çalışmalara başlarlar.

Tamam, baştan anlaşalım, seri fazlasıyla fanservis ve alt metin içeriyor. Hele drama CD'lerinde (yazının etrafında parlayan minik yıldızlar). Hoşunuza gitmiyorsa baştan izlemeyin. Animelerle haşır neşir olanların yabancı olduğu bir konu değil bu; bu yüzden senaryodaki her şeyi fazlasıyla ciddiye alarak kendinizi yormayın derim. Kendi kendiyle dalga geçebilen bir seri çünkü *Free!*. Mesela *Kuroko's Basketball*'da bir takım oyununu komedi-drama bir arada ciddi bir şekilde işliyorlardı ancak *Free!* sadece ana karakterler etrafında dönen çok daha esnek bir seri. Yani ağır bir spor dramasından çok, estetik yanı ağır basıyor.

Futoshi Nishiya'nın tasarımlarıyla serideki en minör karakterlerin bile her biri özgün birer tarza sahip. Fragmanını izlediğimden beri özellikle yüzme sahnelerini ele alışlarından etkilenmiştim ve hayal kırıklığına uğramadım. Hatta bu sözlerim izlediğim tüm KyoAni serileri için geçerli. Kulağa ilginç bile gelmeyen bir şeyi acayip özgün bir hale getirebilmelerini seviyorum. Serinin ana teması su olunca, animasyonda da as kartlar su sahnelerinde kullanılmış.

Hep diyorum; bir şeyi devam ederken takip etmek eğer deli dolu bir fandoma sahipse bin kat daha eğlenceli hale geliyor. *Free!* ve *Shingeki no Kyojin* fandomları bu yaz boyunca toplulukların canıydı (mesela Tumblr'da "You swim or you S(i)nK"). Hatta *Free!* sayesinde, kaç zamandır neredeyse varlığını unuttuğum 4chan'daki başlıklara bile bakmaya başladım çünkü her bölümde iki tarafta da efsane geyikler dönüyor. Bu yüzden *Free!* gibi eğlenceli serileri fandomuyla birlikte takip edin derim. **-İpek**





ÖNCESİ DE VAR

Serinin konsepti, Kyoto Animation Ödülleri'nin 2011 yılındaki ayağında mansiyon ödülü alan Koji Oji'nin High Speed! romanına dayanıyor. Yarışmalarda ödül alan ve animeye uyarlanmasına karar verilen seriler normalde senaryo aşamasında değişikliklere uğrarken, High Speed!'de bahsi geçen birkaç olay animede yer alıyor. Bu yüzden fırsatınız olursa High Speed!'in çevirilerini de takip etmenizi tavsiye ederim. Çünkü karakterlerin çocukluk zamanlarını okurken animedeki bazı ufak boşlukları doldurabiliyorsunuz. Hikâyenin devamlılığı için çok şart değil ama detaycı izleyiciler için daha eğlenceli.





ATTACK ON TITAN EKSTRALARI GELİYOR

UMUTSUZCA BEKLEMEYE SON!

Tamam, suçluyum. Feci şekilde Shingeki no Kyojin'e (Attack on Titan) sardım son aylarda. En son oturup detaylı teori ve meta yazarken buldu arkadaşım beni; bittiğinde Tumblr'dan yayınlacağım. O seviyede kafa patlatılıyor bu seriye yani. Ama üzerinde teoriler döndürebildiğimiz bir seriyi sevmeyelim de ne yapalım?

Seri bu kadar dallanıp budaklanınca, cevapları aylık bir mangada beklemek iyice sabrımızı zorlar hale gemişti. O yüzden sevindirici haberi sizlerle de hemen paylaşayım dedim.

Öncelikle anime serisinin 3. ve 6. Blu-ray'lerinde bonus görsel romanlar olacakmış. Romanlarda Mikasa, Annie, Levi, Erwin gibi sevilen yan karakterler hakkında hikâyeler işlenecekmiş. Manganın çizeri ve yaratıcısı Hajime Isayama'nın denetimleriyle geliştirilen hikâyeler, Nitroplus ve Production I.G. birliğinde hazırlanıyormuş. Eylül'de çıkacak olan Blu-ray'de Mikasa'nın "Lost in the Cruel World" ve Erwin ile Levi'nin geçmişine dair "A Choice With No Regrets: Preview" hikayeleri yer alacak. Aralık ayında çıkacak diskte ise "A Choice With No Regrets"in devamı, Eren ve Levi hakkında henüz başlığı olmayan bir hikâye ve Annie'nin "Goodbye" hikayeleri yer alacak.

Bunun dışında Ekim ayında serinin bir de spin-off mangası geliyor. SnK: Before the Fall adlı spin-off, ana hikayenin öncesini anlatacak.

Son olarak (ama muhtemelen devamı da gelir) resmi bir spin-off manga serisi daha duyuruldu. Eylül sonunda yayına başlayacak yeni serinin adı "SnK Gaiden: A Choice With no Regrets Prologue" ve adından da anlaşılacağı gibi 6. Blu-ray diskte çıkacak hikâyeyle bağlantılı.



Attack on Titan çılgınlığı biter diye bekliyorsanız yanılıyorsunuz, tam tersine giderek genişleyip evreni ele geçirecek.

AMANO, ELDLIVE'A DEVAM EDİYOR

Geçen yılın sonlarına doğru uzun soluklu shounen mangası Katekyo Hitman Reborn!'u sonlandıran ve en son Psycho-Pass'in karakter tasarımcısı olarak gördüğümüz sanatçı Akira Amano'nun, Ağustos ayının başında ēlDLIVE adlı yeni bir serisi yayınlamaya başladı. Tamamı renkli olan bilim kurgu-aksiyon türündeki ēlDLIVE'ın farkı, Shueisha'nın akıllı telefonlar için yeni çıkarttığı manga aplikasyonu "Jump Live" ile mobil telefonlardan yayınlanması. Ağustos ayının sonunda ise Amano, manganın "ilk sezonu" olarak adlandırdığı kısmın bittiğini, ikinci sezonun çalışmalarına devam ettiğini duyurdu.





BONES'DAN SPACE DANDY

Macross Plus, Cowboy Bebop, Samurai Champloo, Kids on the Slope gibi serilerin ünlü yönetmeni Shinichiro Watanabe ile stüdyo BONES orijinal bir anime serisi için birlikte çalışıyorlar. FullMetal Alchemist, Soul Eater, Ouran High School Host Club gibi serilerin anime adaptasyonlarıyla tanıdığımız BONES'un geçmişte kendi yarattığı orijinal serileri de oldukça başarılı yapımlardı.

Space Dandy! isimli yeni serinin bir bilim kurgu-komedi olacağı, konusu ve karakterleri geçtimiz ay ilk kez paylaşıldı. Hikaye, bir uzaylı avcısı olan Dandy'nin maceralarını anlatıyormuş. Daha önce görülmemiş uzaylıları arayan Dandy'e pek bir işe yaramayan ama fazla gururlu robotu QT ile Betelgeuse'lu kedimsi uzaylı Meow eşlik ediyor. Serinin Ocak ayında yayına başlaması planlanıyor.



LITTLE WITCH ACADEMIA 2 HEDEFİNE ULAŞTI, AMA?

Anime Mirai 2013'te çıkan yapımlar arasında izleyiciler tarafından çok beğenilen Little Witch Academia'nın seri olması bir süre gündemdeydi. Sonunda Studio Trigger, Little Witch Academia 2 yapımı için Kickstarter kampanyası açarak $150,000'lık hedefi 5 saatte yakaladı. Yapımın 2014 bitmeden tamamlanması hedefleniyor.
Buna rağmen Ağustos ayında Tokyo'da düzenlenmesi planlanan bir LWA etkinliği, düşük bilet satışları sebebiyle iptal edilmiş. Young Animator Training Project olarak da adlandırılan Anime Mirai'de, her sene yaklaşık 214.5 milyon Yen bütçe alan Japan Animation Creators Association, bu bütçeyi stüdyoların genç animatörleri eğitmesi için kullanıyor. Sonunda Anime Mirai altında her yıl dört kısa anime yapımı ortaya çıkıyor.

Hyperloop

ELON MUSK'IN ÇILGIN PROJESİ

Elon Musk, yeni projesi Hyperloop'u ilk olarak Twitter hesabı üzerinden yayınladı. Daha sonra ufak ufak bilgiler vermeye devam eden Musk'ın, Hyperloop'u tanımlarken kullandığı sözler etkileyici olduğu kadar şaşırtıcıydı da: "*Hyperloop bir Concorde, raylı top ve hokey masasının mükemmel karışımı olacak.*" Nasıl yani?

Hyperloop'u, Musk'ın da tanımladığı gibi "taşımacılığın beşinci formu" olarak görebiliriz (raylı sistemler, kara, deniz ve hava taşıtlarının ardından); zira devrim niteliğinde bir taşıma sistemi ve seyahat aracı bu. 612km'lik Los Angeles – San Francisco yolunun 30 dakika gibi kısa bir sürede kat edilmesini sağlayacak yeni taşımacılık formu, bunu çok az güç harcayarak gerçekleştirecekmiş. "Ne olacak, ben de oturduğum yerde 10 dakikada Los Santos'tan San Fierro'ya gidebiliyorum" diyebilirsiniz ama yok, öyle değil.

O ZAMAN NASIL?

Öncelikle şunu söyleyelim: Hyperloop, bütünüyle yeni bir fikir değil. Tarihi ta 1812 İngiltere'sine dayanan bir fikrin, zaman içerisinde diğer fikir ve çalışmalarla yoğrulmuş ve mükemmelleştirilmiş hali sadece. Tabii henüz hipotez aşamasında; o nedenle hemen coşmamakta da fayda var. Devam edelim.

Peki az bir güç tüketerek 1200km/s hıza ulaşabilen bu sistem nasıl çalışıyor, olayı nedir? Yer üstüne döşenmiş bir tünel ve içerisinde hareket eden alüminyum kapsüller düşünün. Elektromanyetik mıknatıslar ile havada asılı kalacak olan kapsüller kapalı tüp tünel içerisinde hareket ettiği; buranın basıncı da vakum pompalarıyla düşürüldüğü için sürtünme 1000 kata kadar daha az. Bu da yolculara çok daha yüksek hız olarak geri dönüyor. Tünel boyunca yerleştirilen lineer asenkron motorlar, tünel içerisindeki kapsüllerin hızlanması ya da yavaşlamasından sorumlu. Son olarak kapsüllerin önünde bulunan fan girişi ve elektrikle çalışan hava kompresörü de havanın, kapsülün önünden alınıp arka kısmına transferini sağlıyor (bu arada Hyperloop, gücünü güneş enerjisi panellerinden alıyor).

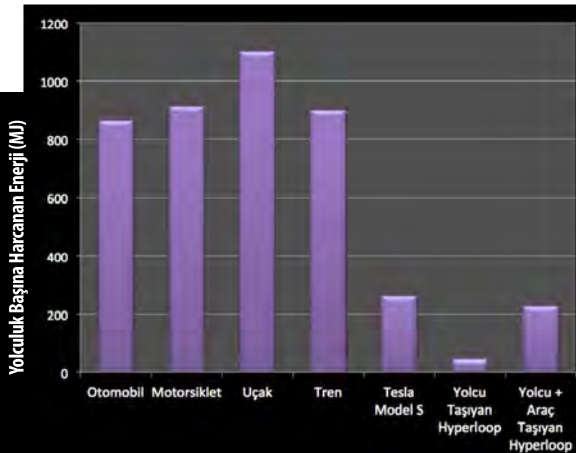
İşte Hyperloop'un çalışma prensibi bu. Son olarak Hyperloop'un hem yolcuları (maliyeti 6 milyar dolar), hem de araçları (maliyeti 7,5 milyar dolar) taşıyabilen farklı versiyonlarının olacağını belirtmekte de fayda var. İlk prototip aracın 3-4 yıl içinde hazır olması planlanıyor.



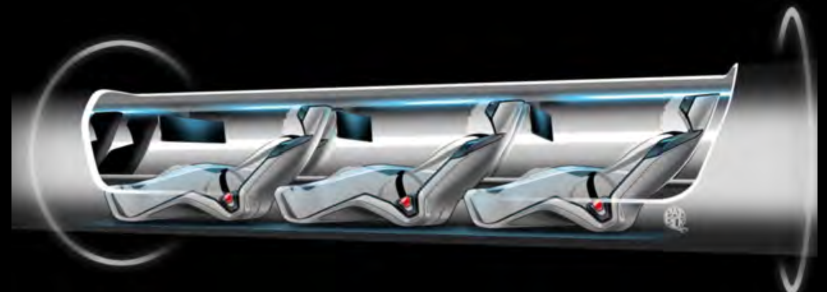
ELON MUSK KİMDİR?

STEVE JOBS BİR, ELON MUSK İKİ...

1971'de Güney Afrika'da doğmuş olan Elon Musk, Amerikalı iş adamı, yatırımcı, mucit, hayalci. Hyperloop'tan önce ismini duymuş muydunuz bilmiyorum ama kendisi bir süredir dünya teknoloji gündeminin bir numaralı ismi. Aynı zamanda SpaceX'in kurucusu, CEO'su, baş tasarımcısı; Tesla Motors'un kurucu ortağı, başkanı, CEO'su ve ürün mimarı, PayPal'ı düşünen ve hayatımıza sokan adam. SolarCity diye bir enerji sağlayıcı projesi yönetiyor ve Talulah Riley'in de kocası... Yani bu kadar işle uğraşsak, bizim de aklımıza Hyperloop gibi bir şey gelirdi herhalde. Çok da bir numarası yok işte.



Bir yolcunun Los Angeles – San Francisco yolculuğunda harcayacağı enerjiyi soldaki tabloda görebilirsiniz. Evet, burada da Hyperloop bir numara.



Daha Hızlısı Yok!

Hyperloop'u temelde bir raylı sistem olarak ele aldık ve dünyadaki diğer raylı sistemlerle hızını bir kapıştıralım dedik. Aradaki hız farkları hakaret boyutlarına ulaştığı için çok karşılaştırma gibi olmadı ama idare ediverin efendim. (Not: Zamanında ülkemizde hizmete giren ve feci bir kazaya karışan "Hızlandırılmış Tren"den de bir şekilde bahsetmeliydik. Bahsettik.)



10 | Italian ETR

Milan – Bologna yolunu 1 saate indiren Italian ETR, 305km/s maksimum hıza sahip.



9 | The Eurostar

Londra ile Paris'i birbirine bağlayan The Eurostar'ın maksimum hızı 320km/s.



8 | The Spanish AVE Talgo-350

Madrid – Barselona yolunu 2,5 saatte almanızı sağlıyor ve 329km/s maksimum hıza sahip.



7 | The THSR 700T

The THSR 700T, 334km/s hıza sahip ve Tayvan'da yaşıyor.



6 | KTX 2

Güney Kore'de görev yapan trenimiz, 352km/s hızda gidebiliyor.



5 | TGV Réseau

379km/s son hıza ulaşabilen TGV Réseau'nun hızı, 320km/s'de kısıtlanmış.



4 | Shanghai'de Bir Tren

"MagLev" olarak geçen model, raylara değmeden havada süzülüyor. Son hızı da 434km/s...



3 | Shinkansen

Bu ilginç tasarımlı trenimize Japonya'da binebilirsiniz. 442km/s hızda gidebilyor.



2 | Transrapid TR-09

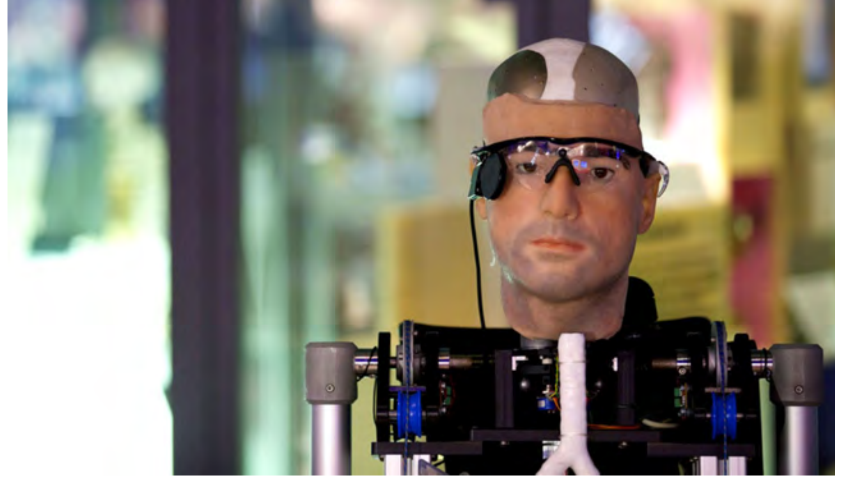
Son hızda giderken sadece birkaç saniyeliğine görebileceğiniz bu tren, 449km/s hız yapıyor.



1 | CRH

Bu hiperaktif bebek tam 486km/s hızda gidebiliyor... (Hyperloop bitirdi heyecanı.)

612km'lik Los Angeles – San Francisco yolunun 30 dakika gibi kısa bir sürede kat edilmesini sağlayacak yeni bir taşımacılık formu Hyperloop.



REX'LE TANIŞTINIZ MI?

DOĞUŞTAN BELGESEL YILDIZI

Tam adı Robotic Exoskeleton olan ve yapay iç organlarına sahip Rex, British Channel 4 belgeseli *How to Build a Bionic Man* (Biyonik Adam Nasıl Yapılır) isimli bir belgesel için geliştirilmiş. Yapım maliyetiyse 630.000£.

Rex'i özel kılan yanı, tamamen protez organ ve uzuvlara sahip olması. Yüzü ilk olarak yapay deri kullanılarak yapılmaya çalışılmış, ancak derinin birkaç hafta içerisinde çürüyeceği göz önüne alınarak silikona geçilmiş. Rex, belgeseli sunan Dr. Bertolt Meyer'ın yüzü temel alınarak modellenmiş.

Biyonik Adam Rex protez bir kalp, akciğer, böbrek, pankreas, dalak ve soluk borusu taşıyor. Damarlarında asil bir yapay kan dolaşan adamımız, koklear implantı sayesinde duyabiliyor (koklear implant, işitme kaybı olan hastalar için kullanılan bir elektronik cihaz); retinal implantı sayesinde de nesneleri fark edebiliyor.

Rex'in heyecanlandıran yanı, yapay vücut parçaları ve organlarının bir gün biz gerçek insanlar için de kullanılabileceğine dair umut vadetmesi.



DÜNYANIN EN DAYANIKLI CANLISI TARDİGRAD

Tardigradlar hem eşeyli üreme hem de partenogenez ile, yani erkek birey olmadan çoğalabiliyor.

HAMAMBÖCEĞİNİN GÜNAHINI ALMIŞIZ

Birileri merak etmiş ve dünyanın en dayanıklı canlısının ne olduğunu bulmuş: Bir tardigrad (ya da diğer adıyla, "su ayısı").

Resimde gördüğünüz ve bir canlıdan ziyade elektrik süpürgesi torbasına benzeyen şey 1,5mm'den küçük mikroskobik bir canlı. Vücudundaki su miktarını %1'e kadar indirebilen tardigrad, bu haldeyken pek çok kimyasal reaksiyona karşı inanılmaz bir dayanıklılık kazanıyor ve buz kristalleri hücrelerini bozamıyor. Olağanüstü koşullarda yaşayabilen (bu tür canlılara "extremophile" deniyor) mikroskobik ayı, 150 dereceye kadar kaynatılmış suda da, dondurulmuş nitrojende de herhangi bir zarara uğramamış.

Yoğun atmosfer basıncına maruz bırakıldığında da hayatta kalmayı başaran tardigradlar, 2007'de Rus FOTON-M3 uzay aracıyla yörüngeye yerleştirilmiş. 12 gün boyunca basınç, soğuk ve radyasyona maruz kalmalarına rağmen, ölmek bir yana dursun ortama yumurtalarını bile bırakmışlar!



NEYDİ, NE OLDU...

CIA AÇIKLADI: **AREA 51** GERÇEK

ABD Savunma Bakanlığı ve Hava Kuvvetleri'ne bağlı Area 51 kaç filme, kitaba, oyuna ekmek çıkardı bugüne kadar... "Dünya dışında yaşam var mıdır?" ya da "UFO var mı UFO?" tarzı soruların da temeline oturan bölge, Las Vegas'ın 133km kuzeyinde bulunuyor.

Area 51 hakkında ortalıkta bu kadar çok teorinin dolaşmasının nedeni, son derece gizli ve esrarengiz bir yapıya sahip olması. Konuşuldukça daha fazla teori üretilmeye başlandı; söylentiler arttıkça giz daha da büyüdü ve sonunda CIA, Area 51 hakkında kimi belgeleri yayınladı.

Belgeler, Area 51'in varlığını kesin olarak kanıtlasa da, komplo teorisyenleri dahil kimseyi şaşırtmayacak şekilde, "zannettiğiniz gibi değil" anlamına gelecek şekilde toparlanmış. CIA'in gösterdiği kanıtlar, Area 51'in sadece hükümetin U-2 ve OXCART hava gözetleme programlarının test alanı olduğunu söylüyor. Elbette hiçbirimiz bu rapordan uzaylı otopsi odaları ya da uzay gemilerinin incelendiği dev hangarlar çıkmasını beklemiyorduk ama "hadi şimdi dağılın" demek yerine en azından bunca şaibenin nereden çıktığına dair birkaç cümle yazsalar iyi olurdu.

Kuantum Işınlama ile Bir Arpa Boyu Yol Gitmek

ARPA BOYU = 6 MİLİMETRE

Bir şeyi bir yerden başka bir yere aradaki mesafeyi kat etmeden taşıma hayaline bir adım daha yakınız. Nature dergisinin en son sayısında yayımlanan bir makale, Zürih'te bulunan Federal Teknoloji Enstitüsü'ndeki bilim insanlarının bilgiyi yaklaşık altı milimetre ışınlamayı başardığını bildiriyor.

6mm'lik mesafe, hele ki önceki bazı çalışmalarda elde edilen sonuçların yanında elbette kulağa komik geliyor. Örneğin Mayıs 2012'de bir grup Avrupalı araştırmacı, bir fotonu aralarında 143km'lik mesafe bulunan iki nokta arasında lazer aracılığıyla ışınlayarak, önceden Çinli bir araştırma grubuna ait olan 97km'lik rekoru geçmişti. Yapılan bu yeni çalışma, mikroçipi andıran bir katı hal devresinde bilginin bir noktadan diğerine kuantum ışınlama yoluyla çok daha hızlı ve güvenilir biçimde aktarılmasını sağlıyor, ve bu anlamda bir ilk.

BUNUN BİZE GELİŞİ NE ZAMAN?

Hepimizin aklının bir köşesindeki soru, ne zaman ışınlanarak yolculuk edebileceğimiz. "Işınlanmayı duyunca insanlar otomatik olarak Star Trek'i düşünüyor" diyor deneyin başındaki isim olan fizikçi Andreas Wallraff. "Star Trek'teki düşünce, bir insanı A noktasından B noktasına aradaki mesafeyi kat etmeden taşımak. Bir noktadan kaybolup diğerinde beliriyorlar." Kuantum ışınlama biraz daha farklı çalışıyor. Nesneleri bir yerden diğerine taşımaktansa, nesneler hakkında bilgi taşınıyor. Taşıma işlemiyse alışık olduğumuz yöntemlerin aksine gönderen ve alıcı arasında fiziksel bir bağ olmaksızın gerçekleştirilebiliyor. Kuantum dolanıklık olgusu sayesinde, birbirine "dolanan" parçacıklardan birinde yapılan değişiklik, aralarındaki mesafe ne kadar uzun olursa olsun, diğeri tarafından eş zamanlı olarak "hissediliyor". Bilgi aktarımı eş zamanlı olsa da, aktarılan bilginin okunması için izlenmesi gereken adımlar nedeniyle ışıktan hızlı iletişim halen mümkün değil.

Kuantum ışınlamanın büyük olasılıkla ilk kullanım alanlarından biri, yeryüzü ile uydular arasında bağ kurmak olacak ki bu da dünya çapında kuantum iletişim demek. Kuantum işini tam anlamıyla çözdüğümüzde bilgi işlem ve güvenli veri aktarımı gibi konularda bize çağ atlatacağı düşünülüyor; fakat ne kendinizin ne de çocuklarınızın okula, işe ya da tatile ışınlanarak gidemeyeceğinden emin olabilirsiniz.



Işınlamayla ilgili soru işaretlerinden biri de şu: Işınlanan bir insan taşınacak mı, yoksa kopyalanacak mı? Her ışınlanmada ölüp dirilmek kulağa pek hoş gelmiyor.

ASUS ROG MAXIMUS VI IMPACT

HEM KÜÇÜK, HEM ÇOK ETKİLİ

Asus'un yeni anakartı RoG Maximus VI Impact, büyümüş de küçülmüş bir anakart. Neredeyse kendinden büyük kullanım kılavuzu var diyelim, anlayın.

Mini-ITX formundaki (17x17cm) anakartımız Z87 çipset kullanıyor. İki DIMM slotuna 16GB'a ve 3000MHz'e kadar bellek takabiliyoruz. Kutudan çıkan SupremeFX Impact kompakt ses kartı ve mPCIe / kablosuz kartı da cabası. Bunların yanı sıra kartta 1 adet PCIe 3.0/2.0 x16 yuvası ve 4 adet SATA 6Gb/s portu bulunuyor.

Yukarıda saydıklarımız haricinde kartta bulunan Asus teknolojileri ve ayrıntılı teknik özellikler için şu sayfayı ziyaret edebilirsiniz: *bit.ly/15cX3iS*
229$

TEST SKORLARI

PCMark 7
6249

3DMark 11
Performance: 6821
Extreme: 2121

*Skorlar, TweakTown'dan alınmıştır.

mini-ITX'imiz var diye kusursuz güç dengesinden ve overclock'tan ödün mü vereceğiz? Asus Maximus VI Impact'in sahip olduğu Impact Power ile bu pek mümkün değil. Zira Asus mühendisleri, güç yönetiminden ödün vermek yerine boğumları dikey bir devreye yerleştirerek yer yaratmış.

Yer kazanmak için DDR3 slotu ikiye indirilmiş olsa da, 16GB'a ve 3000MHz'e kadar (O.C.) çift kanal bellek desteği gayet yeterli.

Yer kazanmak adına yapılan bir diğer hamle de, BIOS pilinin dikey yerleştirilmiş olması.

Z87 toplamda 6 adet doğal SATA 6GB/s bağlantısına destek verse de, kartta 4 adet port bulunuyor.

Kutudan çıkan SupremeFX Impact ses kartı, 115db SNR değeri, premium ENLA ses kapasitörleri ve EMI kalkanı gibi özelliklerinin yanı sıra dört op-amp'a sahip. Özel tasarımıyla ek PCIe bağlantısı da istemiyor. Kısacası kartın bir diğer yer kaplamayan dikey devresi, ve mükemmel ses kalitesi sunuyor.

Z87 çipsetle gelen bir özellik de "IVR" teknolojisi, yani "Entegre Voltaj Regülatörü". İşlemciye entegre edilen bu teknolojinin amacı, adından da anlayabileceğiniz üzere güç yönetimini sağlamak.

5-MPCIe COMBO III kablosuz kart, Wi-Fi 802.11ac/Bluetooth 4.0 desteğinin yanı sıra M.2/NGFF SSD desteği sunuyor. Kart kutudan çıksa da, elbette SSD'yi kendiniz almanız gerekecek.

EN ÇOK YOL ALAN 10 UZAY ARACI

HAZIR KONU AREA 51'DEN AÇILMIŞKEN...

Böyle güzel bir listeye el atalım dedik bu ay. Hep uzaylılar bize gelmiyor ya, biz de fırsat buldukça gidip hal hatır soruyoruz. Peki bugüne kadar yolladığımız araçların hangisi, uzayda ne kadar mesafe kat etti? Araştırmacı gazeteci meraķçı kimliğimizle bunun bir listesini bulduk ve sizlerle paylaşmayı borç bildik.
Not: Curiosity çok yakıyormuş.



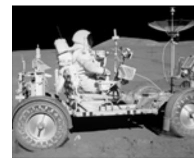
1 | Lunokhod 2
37km
1973, USSR



2 | Apollo 17 Lunar Rover
35,8km
1972, NASA



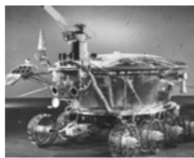
3 | Opportunity
35,5km
2004-Bugün, NASA



4 | Apollo 15 Lunar Rover
27,7km
1971, NASA



5 | Apollo 16 Lunar Rover
26,5km
1972, NASA



6 | Lunokhod 1
10,5km
1970, USSR



7 | Spirit
7,7km
2004, NASA



8 | Curiosity
0,9km
2002-Bugün, NASA



9 | Sojourner
0,5km
1997, NASA



10 | Prop-M
0,0 km (Gidemedi)
USSR

TEST



OYUNCUNUN TERCİH EDECEĞİ

EKRAN KARTLARI

SERVET ÖDETENİNDEN
CEP YAKMAYANINA 12 EKRAN KARTI

Yaz bitse de oyuncuların donanım güncelleme derdi bitmiyor malumunuz. O yüzden bu ay, hem performansa kafadan etki eden hem de güncellenebilirliği en yüksek donanımlardan olan ekran kartlarını ele aldık.

Yan sayfada da görebileceğiniz üzere, testimizde toplam 12 ekran kartı bulunuyor. En tepeden, şu anda alınabilirliği en yüksek olan "oyuncu" ekran kartı diyebileceğimiz AMD Radeon HD 7790'a kadar indik. Bize soracak olursanız Radeon 7790'dan daha aşağı inmek pek mantıklı değil zaten (derdimiz adamakıllı oyun oynamak ne de olsa).

Baştan söyleyelim; skorlar Futuremark'tan, yani yüzlerce oyuncunun bilgisayarından çıkan skorlar. Son olarak teknik özellikler de referans kartlardan alınma; ancak tavsiye ettiğimiz marka ve modelleri, fiyatlarıyla birlikte ilgili kartın kutucuğunda görebilirsiniz. **-Mert**

EN CANAVARI

NVIDIA GEFORCE GTX 690

Futuremark Skoru: 17640

Tavsiye Edilen Marka ve Fiyatı: Asus, 2728TL (KDV dahil)

Referans GPU Saat Hızı: 915MHz (1019/Boost)

Bellek Miktarı: 4096MB GDDR5

İşlem Gücü: 5.6TFlop





AMD RADEON HD 7950

Futuremark Skoru: 9210

Tavsiye Edilen Marka ve Fiyatı: Sapphire, 919TL (KDV dahil)

Referans GPU Saat Hızı: 850MHz (925/Boost)

Bellek Miktarı: 3072MHz

İşlem Gücü: 2.8 TFlop

AMD RADEON HD 7990

Futuremark Skoru: 16950

Tavsiye Edilen Marka ve Fiyatı: Sapphire, 3050TL (KDV dahil)

Referans GPU Saat Hızı: 950MHz (1000MHz/Boost)

Bellek Miktarı: 6144MB GDDR5

İşlem Gücü: 8.2TFlop





NVIDIA GEFORCE GTX 760

Futuremark Skoru: 8470

Tavsiye Edilen Marka ve Fiyatı: Asus (DirectCU II), 878TL (KDV dahil)

Referans GPU Saat Hızı: 980MHz (1033/Boost)

Bellek Miktarı: 2048MB GDDR5

İşlem Gücü: 2.3 TFlop

NVIDIA GEFORCE GTX TITAN

Futuremark Skoru: 14270

Tavsiye Edilen Marka ve Fiyatı: Asus, 2913TL (KDV dahil)

Referans GPU Saat Hızı: 837MHz (876/Boost)

Bellek Miktarı: 6144MB GDDR5

İşlem Gücü: 4.5TFlop





AMD RADEON HD 7870

Futuremark Skoru: 7780

Tavsiye Edilen Marka ve Fiyatı: Asus (DirectCU II), 559TL (KDV dahil)

Referans GPU Saat Hızı: 1000MHz

Bellek Miktarı: 2048MB GDDR5

İşlem Gücü: 2.5TFlop

NVIDIA GEFORCE GTX 780

Futuremark Skoru: 13460

Tavsiye Edilen Marka ve Fiyatı: MSI, 1706TL (KDV dahil)

Referans GPU Saat Hızı: 863MHz (900/Boost)

Bellek Miktarı: 3072MB GDDR5

İşlem Gücü: 3.9TFlop



FİYAT PERFORMANS



AMD RADEON HD 7850

Futuremark Skoru: 6480

Tavsiye Edilen Marka ve Fiyatı: Asus (DirectCU), 413TL (KDV dahil) F/P

Referans GPU Saat Hızı: 860MHz

Bellek Miktarı: 2048MB GDDR5

İşlem Gücü: 1.7 TFlop

NVIDIA GEFORCE GTX 770

Futuremark Skoru: 11340

Tavsiye Edilen Marka ve Fiyatı: MSI (Lightning), 1229TL (KDV dahil)

Referans GPU Saat Hızı: 1046MHz (1085/ Boost)

Bellek Miktarı: 2048MB GDDR5

İşlem Gücü: 3.2TFlop





NVIDIA GEFORCE GTX 650 Ti Boost

Futuremark Skoru: 5700

Tavsiye Edilen Marka ve Fiyatı: Asus (DirectCU II), 427TL (KDV dahil)

Referans GPU Saat Hızı: 980 (1033/Boost)

Bellek Miktarı: 2048MB GDDR5

İşlem Gücü: 1.5 TFlop

AMD RADEON HD 7970

Futuremark Skoru: 10410

Tavsiye Edilen Marka ve Fiyatı: Sapphire (O.C.), 1234TL (KDV dahil)

Referans GPU Saat Hızı: 860MHz

Bellek Miktarı: 3072MB GDDR5

İşlem Gücü: 3.7TFlop





AMD RADEON HD 7790

Futuremark Skoru: 5620

Tavsiye Edilen Marka ve Fiyatı: Asus (DirectCU II), 365TL (KDV dahil)

Referans GPU Saat Hızı: 1000MHz

Bellek Miktarı: 1024MB GDDR5

İşlem Gücü: 1.8TFlop

UZAKTAN KUMANDALI ARAÇLAR

BU AY DATA'DA UZAKTAN KUMANDALI ARAÇ HOBİSİNE DALIYORUZ



Bu İşe Adım Atacaklara 3 Altın Tavsiye

NEREDEN BAŞLAMALI?

1 Aracınızı kullanmanın yanı sıra bakımına da epey zaman harcayacağınızı aklınızda tutun. Sadece RC'lerin kendisi değil, temizlik ve bakımı da hobinizin bir parçası olmalı.

2 İlk alacağınız aracın görece daha yavaş, daha ucuz ve mümkünse ikinci el olması yararınıza olacaktır. Gerçek araç alırken de "Bunu bir alayım, çarpa çarpa öğrenirim" dersiniz ya, o hesap. Öğrenene kadar epey zaman harcayacağınız konu, aracın değişen yönüne göre değişen kontroller olacak. Yığınla para döktüğünüz aracınızı oraya buraya çarparak haşat etmek istemezsiniz, değil mi?

3 Aracınızı kullanacak yerinizin, vaktinizin ve bu konuyla ilgili bir sosyal çevrenizin olması çok önemli. İlk ikisini bilemeyiz ama üçüncüsünü oluşturmak; ilgili YouTube kanallarını, Facebook gruplarını ve forumları takip ederek mümkün. Yoksa aracınız bir köşede yatabilir, balkonda ya da depoda çürüyebilir. Yazık olur.







Uzaktan kumandalı araçlara ilgi duyuyorsunuz. Yeterli zamanı, parayı ve sabrı bulsanız ciddi ciddi uğraşacaksınız belki de. İşte bu dosyayı sizin için, bugüne dek bu araçları uzaktan izlemekle yetinenler için hazırladık. Hazırlarken kendimizi de iyiden iyiye gaza getirmeyi ihmal etmedik.

Peki ilgililerin "RC" olarak kısalttıkları bu hobi nedir, nelere gebedir? Bugün bu işe kalkışmak istesek ne kadar para vermemiz, nereden başlamamız gerekir? Dosyamız boyunca, yerimiz yettiğince tüm bunlar ve daha fazlasına yanıt vermeye çalıştık.

Bİ DOLU DÜNYA

"Uzaktan kumandalı araçlar" ya da "RC'ler" dendiğinde, konuyla pek ilgili olmayan insanların aklına hemen yalnızca otomobiller gelebilir; ancak durum öyle değil. Tanımların içerisinde uçaklar, helikopterler, tekneler, tanklar, iş makineleri vs. de giriyor zira.

Açıkçası bu kadar geniş bir ürün gamını içine alan kocaman bir dünyayı dört sayfada nasıl anlatacağız, bilmiyoruz. O nedenle bu yazı, bu işe yeni adım atmayı düşünen oyungezerlere bir rehber mahiyeti taşıyacak daha çok. Aranızdan bazılarını "Ben bu işe girerim hacı!" diyerek gaza getirebilirsek ne mutlu bize.

NEDİR?

Pek çok türü bulunan uzaktan kumandalı araçlar, normal vasıtalardan esinlenilerek, belli bir ölçekte tasarlanmış olan ve uzaktan kumandayla kontrol edilebilen araçlardır. Burada şu ayrımı yapmakta fayda görüyorum: "Model araç" kavramı, RC'leri de kapsayan çok daha geniş bir tanımdır; zira her model araç hareket eden bir aksama sahip olmak ya da uzaktan kumanda ile yönetilmek zorunda değildir. Bu tür araçlara "statik" ya da "hareketsiz" model araçlar diyebiliriz.

Ancak burada konumuz, statik model araçlardan ziyade uzaktan kumanda ile kontrol edebildiğimiz minik makineler. "Makine" diyorum bakın; zira boyları ufak olsa da bu araçlar, içlerinde yakıtla ya da elektrikle çalışan motorlar taşır, ziyadesiyle spesifik bir yapıya sahiptir ve motor türüne göre farklılık gösterse de düzenli bakım ister. Normal bir araç gibi değil belki ama, bir RC'ye de epey ilgi göstermeniz gerekir.

Peki bu işe nereden başlayacaksınız? Yakıtlı RC mi, elektrikli RC mi; kullanıma hazır mı almalı, kit mi? RC araba alacaksınız diyelim, onroad'a mı yoksa offroad'a mı yönelmeli? Türkiye, RC etkinliklerinde dünyanın neresinde? Çevirin bakalım sayfayı.



Elektrikli mi, Yakıtlı mı?

HANGİSİ TERCİH EDİLMELİ?

Cevabı, “Kişisel tercih hocam, yapacak bir şey yok” diyerek geçiştirilebilecek olan bir diğer soru: RC araçların elektrik motorlusu mu, yakıtla çalışanı mı makbuldür? Biz artılarıyla eksileriyle bir masaya yatıralım, kararı siz verin.

Tahmin edebileceğiniz üzere bu ikisinin farklı avantaj ve dezavantajları var. Performansları birbirine gayet benzer olan bu iki motor arasındaki fark, kuvars saatlerle mekanik saatler arasındaki farkla benzerlik gösteriyor aslında. Ve evet, elektrik motorunu kuvars saatlere, benzinli motoru da mekanik saatlere benzetebiliriz.

Neden mi? Çünkü daha sorunsuz, bakımı ve temizliği çok daha kolay olanı elektrikli motorlar. Ancak benzinli motorların da ayrı bir karizması olduğu, çıkardığı sesin çok daha cazibeli olduğu ve insanı daha bir havaya soktuğu da aşikâr. Ancak özellikle nitro yakıtlı araçlar değişen hava koşullarına göre epey ayar istediğinden, konuya aşina olmak da gerek oldukça. Kısacası işe daha yeni başladığınız için bu durumu da göz önünde bulundurmanız gerekiyor.

Tüm bunların yanı sıra elektrikli araçları kullandıktan sonra, misal bir yarışın ardından, tabiri caizse tozunu almak yeterli. Ancak benzinli (95 oktan) ya da nitrolu araçları temizlerken, toz almanın yanı sıra alkol gibi bir kimyasalla da temizliği desteklemek gerekiyor. Bilginize (resimde gördüğünüz şeyin bir nitro motor olduğunu söylemiş miydik?).

Bunları Biliyor Muydunuz?

Kit hâlinde aldığınız RC setlerinin içerisinden bir birleştirme kılavuzu da çıkıyor. Yani bu yolda tamamen yalnız değilsiniz!

RC araba pistleri, Türkiye'de şu an için İstanbul, İzmir, Ankara, Bursa, Adana ve Mersin'de bulunuyor. Bu pistlerin çoğu RC uçak ve helikopter için de uygun yapıya sahip (gerçi helikoptere pist ne gerek, açık alanı buldun mu yeter).

Türkiye'de RC arabalar için profesyonel lisans veren EFRA'ya (European Federation of Radio Operated Model Automobiles) kayıtlı 5 sürücü var. Bu rakamla 28 ülke içerisinde 27.'yiz. İlk 3'te de 240 ile Almanya, 169 ile Fransa, 150 ile İngiltere bulunuyor.

RC arabalarda piste göre lastik tercihi yapmamız, koşullara göre ince ayar çekmemiz gerekebiliyor. Farklı amaçlar için farklı şase tipleri de mevcut (drift şase, ralli şase). Bunların haricinde araca çeşitli modifikasyonlar yapmak ve kepi tamamen değiştirmek mümkün.

Nitro RC araç için gerekli olan nitrometan yakıtı ve pili, çeşitli hobi dükkanlarından ve yerli/yabancı internet sitelerinden temin edebilmek mümkün.



Kullanıma Hazır mı, Kit mi?

BİR DİĞER AKIL KURCALAYAN SORU...

RC modeller, kullanıma hazır olarak (“Ready-to-Go” da denir) ya da kit olarak satılıyor meydanlarda. Bu ikisinin farkı şu: Birini kutudan çıktığı gibi kullanmaya başlıyorsunuz, diğerini ise kendiniz kurmanız gerekiyor.

Bu yüzden başlıktaki sorunun cevabı sizde aslında. Eğer bu işlerden anlıyor ya da anlamak istiyorsanız, yeterli sabır ve zamana sahipseniz kit almanız ve aracınızı kendiniz kurmanız çok daha mantıklı olacaktır. Ancak “Aman, kim uğraşır onunla” derseniz, alın kullanıma hazır bir RC, bakın keyfinize. Bu kadar basit.

Aracı kendinizin kurmasının bir diğer artısı da, kurduktan sonra gelecek olan o başarmışlık hissi ve aracınızla olan duygusal bağ olacaktır. Biraz daha “bizden” bir örnek verecek olursak; tamamen kendi topladığınız bir bilgisayarla kurduğunuz bağ, hazır bir üründen çok daha fazladır. Çıkan bir sorunu daha iyi analiz etmenizde de faydası olacaktır.



HobbyRC

EN KAPSAMLI RC FORUMUNA SAHİP SİTELERDEN

Bu dosyayı hazırlarken pek çok site ve forum dolaştık ve HobbyRC sitesi ve forumunun en kapsamlılarından olduğunu söyleyebiliriz. Türkiye'nin pek çok bölgesini ve RC dünyasının pek çok aracı ile konusunu kapsayan HobbyRC ile, epey tekrar ettiğimiz o “sosyal çevre”yi de (zamanla da olsa) oluşturmanız mümkün olacaktır. Forum müdavimlerine sorularınızı rahat rahat sorabilirsiniz, cevap vermekten çekinmiyorlar. HobbyRC sitesine *www.hobbyrc.com* adresinden ulaşabilir, forumuna hemen üye olarak sohbete başlayabilirsiniz (eliniz değmişken bizim foruma da açın bir başlık, orada da bir sinerji yaratalım).



Dünyanın En Büyük RC Uçağı

NEREDEYSE ÜZERİNE BİNİLECEK

Dünyanın en büyük RC uçağı, 1950-1970 yılları arasında görev yapan Boeing B-50'den esinlenerek yapılmış ve 1/7 ölçeğinde (kanat boyu 6m, gövde boyu yaklaşık 4m). Saatte 64km hız yapabilen model 45kg. Üzerindeki 4 elektrikli motora tam 96 pilin güç veriyor (hey maşallah). Sal ağacı kerestesi ve kontrplaktan yapılan heybetli uçağımız, havalanmak için 40m'ye ihtiyaç duyuyor. Son olarak sadece 8 dakika havada durabildiğini ve maliyetinin de £8,000 olduğunu söyleyelim.



On-road ve Off-road Model Arabalar Arasındaki Fark

HANGİSİNİ ALMALI, NE YAPMALI?

Ülkemizde RC pistleri pek yaygın olmadığı için, bu sorunun cevabını doğrudan "Off-road model araba" diye verebiliriz.

Şimdi cevabı biraz daha açalım. İsimlerinden de kavrayabileceğiniz üzere bu iki türün arasındaki temel fark, birinin her türlü zemine dayanıklı olması; diğerininse yalnızca pist gibi özel yollar için tasarlanmış olması (yerden 5-6mm yüksek bu araçlar). Resimdeki gibi bir off-road'ı öyle ya da böyle her yerde kullanabilirsiniz. Fakat on-road araçlar 100km/s'nin üzerinde hızlara ulaşabildiğinden, yamuk bir zemin feci kazalara yol açabilir.

Bir diğer kutuda bahsettiğimiz durum burada da devreye giriyor: Bu işe adım atacaksanız aynı hobiye gönül vermiş sosyal çevreye ihtiyacınız var ve pist bulunan bir şehirde yaşıyor olmanız gerekiyor. Aksi takdirde evinizde çürüyen on-road, ya da bahçede sürerek komşunun çocuğunu eğlendirdiğiniz off-road aracınız olur; bizden söylemesi.





Talihsiz Quadcopter

TAKSİM'DE ÇEKİM YAPARKEN VURULAN MODEL ARAÇ

Gezi Parkı olaylarının patladığı zamanları hatırlıyor musunuz? İşte o zamanlar, 11 Haziran'da, dört pervaneli bir araç Taksim meydanı üzerinde uçup çekim yaparken polis tarafından vuruldu ve sanıyoruz ki Türk tarihinin en bahtsız quadcopter'ı olarak tarihe geçti. Neyse ki yaptığı çekimler boşa gitmedi, internetten izleyebildik.

Re-Volt

ACCLAIM'DEN, BİZ GARİP RC'CİLERE

Re-Volt'un pek çok RC araba yarışı arasından sıyrılıp buraya girmesinin en büyük nedeni, onunla ilintili çocukluk anılarımızdır herhalde (çaktırmayın). 1999'da Windows, PlayStation, Nintendo 64 ve DreamCast'e çıkan oyun 2011'de iOS'a, 2013'te ise Android'e çıktı. Kocaman sokaklarda RC araçlarımızı yarıştırır; bu esnada da kâh koca araçların üzerinden, kâh altlarından giderdik. Hey gidi günler...





GÖRÜNMEZLİK MÜMKÜN MÜ?

Oyunlarda betimlenen görünmezlik ve bizim evrendeki karşılığına dair

İşini gizlice halletmeyi sevenler ve barışçıl bir yol izlemek isteyenler için görünmezlik, oyunların vazgeçilmez bir parçasıdır. Bazılarında bu özellik bir çeşit sihirle, örneğin içilen büyülü bir iksir ya da giyilen bir pelerinle sağlanırken, diğerlerinde bilim-kurgu ürünü teknolojik bir aygıttan faydalanılır. Fakat her halükarda oyun boyunca görünmez kalmak hile yapmak gibi olduğundan, yapımcılar bu özelliğe bir zaman kısıtlaması getirmiştir.

Crysis serisindeki Nanosuit'ler, oyunlarda bize görünmezlik sağlayan giysilerin en bilindik örneklerinden biridir. Cloak özelliği etkinleştirildiğinde, Nanosuit dış yüzeyini değiştirerek görünür ışığın yanı sıra radyo dalgalarını ve kızılötesi ışınları tamamen soğurarak veya bükerek sahibini hem insanlara hem de çeşitli gözetleme cihazlarına karşı görünmez kılar. Fakat oyunu oynayanların hemen hatırlayacağı üzere, görünmezliği etkinleştirdiğinizde giysinin enerjisi çabucak tükenir.

Görünmezlik ve kamuflaj *Metal Gear* serisinde de önemli bir yer tutar, ancak bu amaçla geliştirilen teknolojiler mükemmel değildir. *Snake Eater*'daki optik kamuflaj cihazı, biyoelektrikle çalıştığı için kullanıldığı süre boyunca kişiyi güçten düşürür. *Metal Gear Solid 4*'teki stealth camo'yu ise elektromanyetik radyasyon sızdırdığı için uzun süre kullanmak ölümcüldür.

Deus Ex: Human Revolution'daki Glass-Shield Cloaking System artırımı, *Halo* serisindeki Active Camo, *Mass Effect* serisindeki Infiltrator'lar tarafından kullanılabilen Tactical Cloak, *StarCraft* serisinde Personal Cloaking geliştirmesine sahip Ghost'lar ve *Team Fortress 2*'deki Spy'ın Invisibility Watch'ı gibi daha birçok örnek gösterilebilir. Peki, oyunlardaki bu uygulamalar ne kadar gerçekçi? Teknolojik bir cihaz ya da giysi yoluyla bireysel görünmezlik mümkün mü?

İŞİN ASLI

Kamuflaj teknolojisi elbette gerçek dünyada da kendini öncelikli olarak askeri alanda gösteriyor. Bireysel ka-

muflajın en basit hali doğadan esinlenerek çevreye uygun giysiler giymek, araçlar söz konusu olduğundaysa B-2 ve F-117 gibi özel tasarımlı hayalet uçaklar hepimizin bildiği örneklerden. Basit gizleme tekniklerinin ötesine geçip tam görünmezliği hedeflediğimizde iş değişiyor:

- Kullandığımız yöntem ne olursa olsun, bize %100'e yakın görünmezlik sağlamalı.
- Sadece tek bir açıdan değil, herhangi bir açıdan bakıldığında etkili olmalı.
- Eğer beraberimizde bir cihaz taşımamızı gerektirecekse yeterince küçük ve pratik olmalı.
- Ve elbette, bir kez görünmez olduktan sonra, istendiği zaman tekrar görünür olunabilmeli :)

Bugüne kadar yapılan çalışmalar arasında "görünmezlik pelerini" tanımına en yakın olanı, 2003 yılında Tokyo Üniversitesi'nden Prof. Susumu Tachi önderliğinde geliştirilen bir projeksiyon düzeneğiydi: Öncelikle üzerinize özel bir giysi geçiriyorsunuz. Arkanızdaki bir kamera, geri plandaki görüntüyü kaydediyor ve bu görüntü aynalı bir düzenek aracılığıyla üzerinizdeki giysiye yansıtılıyor. Düzenekten size bakanlar -giysinin dış hatları ve kıvrımları gayet belli olsa da- sizi göremiyor. Bu düzenek pek pratik olmadığı gibi, "düşmanlarınızın" size düzenek aracılığıyla bakmasını gerektiriyor.

Aynalı başka düzenekler, kalsit denilen kristalleşmiş kalsiyum karbonatın kullanıldığı çalışmalar, mürekkep balıklarında olduğu gibi çevreyi taklit edecek bir deri... Hepsi bir yana, şu sıralar görünmezlik söz konusu olduğunda en çok umut vadeden isim "metamalzeme". Doğada bulunmayan, yapay yöntemlerle üretilen bu maddelerin kırılma indisi sıfırın altında olduğu için uygun biçimde yapılandırıldığında ışınları doğrudan yansıtmak yerine bir nesnenin etrafından dolaştırabiliyor. Fakat bugüne kadar yapılan çalışmalar mikrodalgalarla sınırlı kalmış durumda ve görünmezlik yalnızca tek bir yönde etkisini gösteriyor. Buraya bir de not düşelim: Metamalzemeler alanında Türkiye'de de çalışmalar yapılıyor. Örneğin birkaç yıl önce Bilkent Üniversitesi Nanoteknoloji Araştırma Merkezi'nde geliştirilen bir teknoloji, metamalzemeler kullanılarak DVD'lerin saklama kapasitesini binlerce kat artırmanın mümkün olduğunu göstermişti. -**Eren**



Görünmezlik mümkün olduğu takdirde askerî alanın dışında bir kullanımı olacak mı, biraz da bu konu hakkında düşünmeli.

GİZLİ SAKLI OYNAYANLAR



Crysis serisi
"Cloak engaged!"



Metal Gear Solid serisi
Hayır, görünmezlik bu değil.



Team Fortress 2
"Gentlemen?"

GÖRÜNMEZ KÖYÜN KILAVUZU

Bu sayfada okuduğunuz çalışmalar, bugüne dek başaramamış olsak da, görünmezliğe giden yolda adım adım ilerlediğimizin işaretçisi. Ancak bilmek gerekir ki daha önümüzde, çözülmesi gereken ciddi problemler var.

Görünmez olmak için elektromanyetik tayfın insan gözü tarafından algılanabilen 400-700nm'lik dalgaboyu aralığının tamamını kapsamamız gerekiyor. Bu başlı başına bir güçlük, ama yetmiyor, çünkü aksi takdirde termal kamera gibi görece basit bir cihaz bile bizi anında görünür kılabiliyor. Ayrıca örneğin bir askeri görünmez kılmak istiyorsak, sadece bedenini değil, taşıdığı silahları da görünmez yapmamız gerekiyor. Hepsi bir yana, esas sorun, tamamen görünmez olan birinin aynı zamanda kör olacağı gerçeği. Bunu anlamak için öncelikle neyin "görünür" olduğunu bilmemiz şart.

Çimenleri yeşil görüyoruz, çünkü yeşil hariç diğer tüm renkleri soğuruyorlar. Diğer bir deyişle, üzerine düşen ışığın sadece "yeşil" diye adlandırdığımız kısmını yansıtan cisimler "yeşil renkli"; hemen hepsini soğuranlara "siyah", hemen hepsini yansıtanlara "beyaz" diyoruz. Buradan yola çıkarak, bir cismin neyi soğurup neyi yansıttığını kontrol edebildiğimiz takdirde onu görünmez yapmak mümkün olabilir.

İnsanlar söz konusu olduğunda "görme" dediğimiz olay, çevredeki nesnelerden yansıyan ışınların gözümüzdeki lens tarafından odaklanarak retinaya düşmesi ve ardından beyne sinyaller halinde iletilip beynin çeşitli bölümlerinde işlenmesi şeklinde gerçekleşiyor. Bu bağlamda, gözleri de görünmez olan biri göremiyor, görebildiği zamansa bu sefer gözleri başkaları tarafından görülebiliyor... İşin içinden çık çıkabilirsen.



LAMBORGHINI SESTO ELEMENTO

ALTINCI ELEMENT, KARBON

Takip etmiyorsanız kaçırmış olabilirsiniz, Lamborghini uzun bir süredir Volkswagen çatısı altında. Kimi gelecekçilere göre bu durum Lamborghini'nin sonu anlamına gelse de Reventon, Aventador, Veneno ve bu ayki bir numaralı fetiş objemiz Sesto Elemento'ya bakınca "Hepimizin sonu böyle olsa keşke..." demekten alamıyor kendini insan.

Sesto Elemento'nun motoru 5,2lt. V-10 ve tam 570bg! Son hızı 350km/s olan ve güç dağılımını 6 ileri yarı-otomatik vitesten alan bu bebekten sadece 20 tane üretilmiş (tüh, nasıl alacağız şimdi?). Adettendir, şunu da söylemem gerekiyor burada: Aracın 0'dan 100km'ye ulaşma süresi sadece 2,5sn. 999kg'lık ağırlığıyla, bugüne kadar üretilen en hafif Lamborghini olan araç, bu hafifliğini karbon fibere borçlu. Şöyle ki aracın şase, kasa, aks ve süspansiyon bileşenleri tamamen karbon fiberden üretilmiş.

Sesto Elemento, fiyatı açıklandığı anda Bugatti Veyron'u geçerek dünyanın en pahalı otomobili unvanını elde etmişti. **2.920.000$**





Jaquet Droz The Bird Repeater

İSVİÇRE DE OLMASA, KİM ÜRETECEK BÖYLE SAATLER...

Otomatik/mekanik saatleri sanat eseri olarak gören bir tek biz değilizdir herhalde. Bu konuya ilginiz ne ölçüde bilmiyoruz ama bir nebze hakimiyetiniz varsa bile Jaquet Droz ismini duymuşsunuzdur. Peki ya The Bird Repeater? Geliştirilmesi iki yıl süren saatin içerisinde İsviçre'ye özgü mavi iki gelişkin kuş figürü, bir yumurta ve iki de aynı türde yavru kuş figürü bulunuyor. Tüm bunlar mekanik bir aksama bağlı ve tek bir tuşla hayat buluyor. Anne kuş, yükselen yavru kuşu beslemek için eğiliyor; baba kuş, ortadaki yumurta çatlar ve bir diğer yavru kuş çıkarken kanadını açıyor. Tüm bu olanlara güzel bir çınlama sesi ve Neuchatel'deki Saut du Doubs şelalesinin şırıltısı eşlik ediyor... Böyle anlatarak olmuyor; sadece sekiz adet üretilen bu saatin videosunu bizzat izlemeniz gerek: bit.ly/16CEuV2 **473.400$**

Yeni Mac Pro

ISIRAN ELMA

Apple, uzunca bir süredir güncellemediği Mac Pro'yu üç ay önce öyle bir şekilde karşımıza çıkardı ki hayran kalmamak elde değildi. Sadece 22,86cm boyu ve 15,24cm genişliğinde olan bilgisayar, hâlihazırda piyasada varolan Mac Pro'nun sadece sekizde biri boyutunda. 12 çekirdeğe kadar Intel Xeon E5 işlemci modelleri ve AMD grafik yonga seçeneklerine sahip olan bilgisayar, sahip olduğu mimari yapısı sayesinde ufacık boyuna rağmen selefinden çok daha güçlü bir performans sunuyor... Detaylı teknik özelliklerine girmeyeceğiz burada; zira bu bilgisayarın performansından daha başarılı bir yanı varsa o da tasarımıdır sanıyoruz. Fiyatı, donanım seçeneklerine bağlı olarak değişse de epey yüklü olacak bilgisayar, pek çoğumuz için bir hayal ürünü olmaya devam edecek gibi...





Saints Row IV: Super Dangerous Wad Wad Edition

HİÇBİRİSİ SENİN KADAR SEVİLMEDİ

Saints Row serisiyle yıldızı barışmayanlarımız bile bunu istiyor. Yok canım oyun için değil, ne münasebet... Asıl istediklerimiz şunlar:

- Virgin galaktik uzay uçuşu
- Burj-Al-Arab'da (Dubai) 7 günlük kral dairesi rezervasyonu
- Jefferson Hotel'de çift kişi için bir haftalık rezervasyon (ve bu ikisi için birinci sınıf uçak biletleri)
- 1 yıllık E25 Super Car Club üyeliği ile birlikte gelen Lamborghini Gallardo
- Ve tüm bunlardan sonra "Meh..." diyerek küçümsememize rağmen yine de istediğimiz Yeni Toyota Prius (bu da 1 yıl sigortalı)

Evet, hepsi Super Dangerous Wad Wad Edition paketine dâhil bunların. Ama dahası da var: Saints Row IV: Commander-in-Chief Edition, Dub-Step Gun'ın tam boy replikası, plastik cerrahi ameliyatı (hiç ihtiyacımız yok, hıh), bir günlük casus eğitimi, Planet Saints gardrobu oluşturmak için kişisel bir danışmanla birlikte alışveriş yapma, rehine kurtarma deneyimi...

Öyle bir şey işte, takmayın fazla kafaya. Sadece 1 kişi içindi zaten. **1.000.000$**



Creative Draco Junior HS-430

SADECE ÇAĞRI MERKEZİNDE ÇALIŞANLAR İÇİN DEĞİL

Creative'in "çağrı merkezi ekipmanı" tadında kulaklık seti **Draco Junior HS-430**'un esnek bandı, kulakların üstünden arkaya uzanıyor. Sadece 81gr olan kulaklık, 6 saatlik aralıksız kullanımlarda bile ağrısız sızısız bir deneyim sunuyor. Eğer gözlüğünüz varsa da değişen bir şey yok, zira biz herhangi bir sıkıntı çekmedik.

Kulaklık yastıkları ise hem ucuz hissettiriyor, hem de dış sesleri engellemede yetersiz. Ama kulaklığın ses kalitesi gayet başarılı. Tizler net, baslar fena değil. Lüks stüdyo kulaklığı kalitesi beklemiyoruz tabii ki, olduğu kadar... Ama bayağı yüksek desibellerde bile keyifli bir kullanım sunuyor diyebiliriz Draco Junior. Malzeme kalitesi fena olmayan, mikrofonu takıp çıkarılabilen, yeterli kablo uzunluğu sunan ve ses ayarı ile mikrofon susturma tuşları bulunan DJ'den genel olarak gayet memnun kaldık.

Yalnız, mikrofonun kalitesi ortalamanın biraz altında. Sesleri boğuk alması bir yana, gürültü önleme konusunda da çeşitli sıkıntılar yaşatıyor (kendi sesinizi engelleyebiliyor mesela). Kısacası hem evde, hem de sokakta kullanabileceğiniz hoş bir kulaklık bu. Fiyatı da, sunduğu özellik ve performansa göre gayet uygun.

37$ + KDV



Asus MemoPad HD7

HEM UCUZ, HEM DE KALİTELİ

Piyasa çöp tablet kaynıyor malumunuz. Eli yüzü düzgün olanların fiyatı da genelde biraz yüksek oluyor, bunu da biliyorsunuz. Böyle bir ortamda, ikisini birleştiren Asus MemoPad HD 7 gibileri çok daha fazla değer kazanıyor.

7"lik 1280x800 piksel LED IPS ekranından tutun malzeme kalitesine, Android 4.2 Jelly Bean işletim sistemine ve 4 çekirdekli ARM Cortex-A7 işlemcisiyle 1GB belleğine kadar fiyatına göre gayet uygun bir tablet bu. 196,8x120,6x10,8mm boyutları ve 302gr'lık kasasının içerisinde 8/16GB'lık hafıza seçeneği (32GB'a kadar daha artırılabiliyor) ve otofokuslu 5MP'lik arka kamera da bulunuyor (ön kamera da 1,2MP).

Kısacası saçmasapan tabletlere 200-300TL vereceğinize biraz daha para biriktirip, memnun kalacağınızı düşündüğümüz Asus MemoPad HD7'ye yönelmeniz çok daha mantıklı olacaktır. Renk seçenekleri de cabası.

129$ + KDV (8GB)
149$ + KDV (16GB)

Kırılsa üzülmeyeceğiniz tabletler çocuklar için uygun olabilir. Ama hakkını veren bir tablet istiyorsanız biraz daha parayı gözden çıkarmalısınız.

İsimleri ne kadar benzese de Lumia 620 ve 625 farklı cihazlar. En büyük fark ise ekran boyutu ve pil ömrü.



Nokia Lumia 625

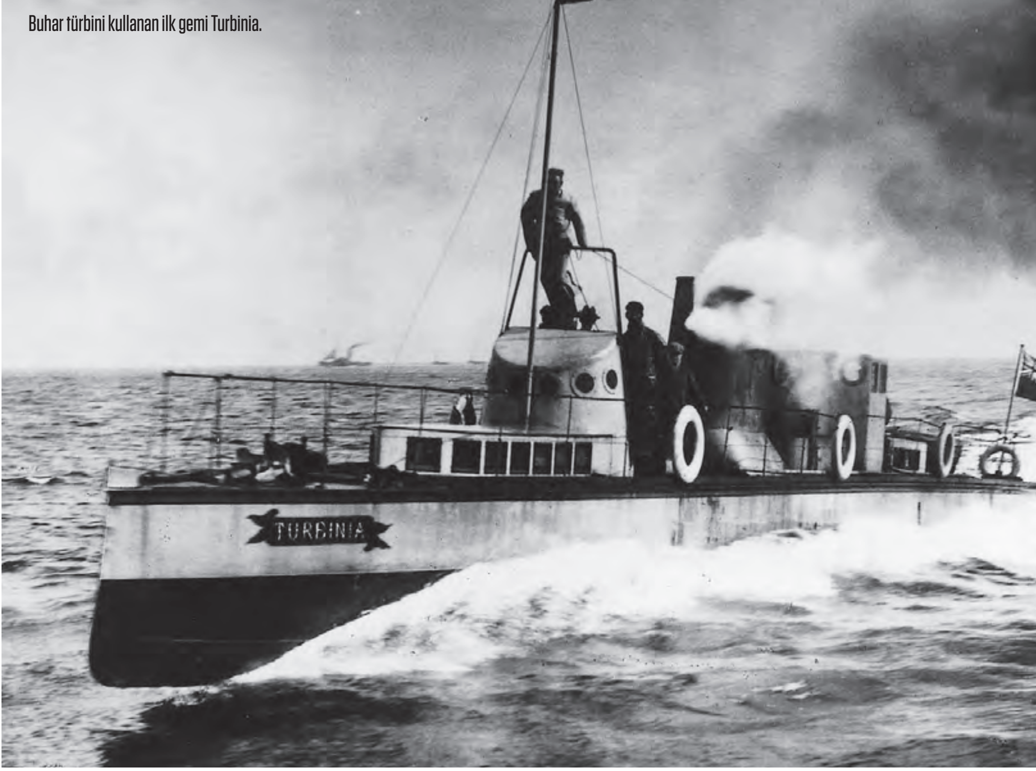
LUMIA'LAR GELMEYE DEVAM EDERKEN...

Eski dost Nokia'nın, Microsoft'la işbirliği sonucu geliştirdiği Lumia telefonları ile birlikte yeniden ayağa kalkması bizi sevindiriyor. Neyse ki Nokia, cebi delikler için de f/p oranı muazzam ürünler çıkarmaya devam ediyor. Ve evet, Nokia Lumia 625 bu serinin son ürünü.

4,7"lik ekranıyla "en büyük ekranlı Lumia" unvanını elinde barındıran Lumia 625 (Corning Gorilla Glass 2, 480x800 piksel, 199ppi), 1,2GHz hızında çalışan çift çekirdekli bir işlemciye ve Adreno 305 grafik çipine sahip. 64GB'a kadar daha artırılabilen 8GB'lık hafızasıyla telefon, 133,3x72,3x9,2mm boyutlara ve 159gr ağırlığa sahip. Windows Phone 8 işletim sistemi, WP8 Amber'a yükseltilebilecek.

FM radyosu da bulunan bu güzide fiyat/performans telefonu, 5MP'lik arka kameraya ve VGA ön kameraya sahip. Arka kamera ile 30FPS'de Full HD video çekmek de mümkün.

799TL



Buhar türbini kullanan ilk gemi Turbinia.

PAHALI BİR HOBİ OLARAK BUHAR MAKİNELERİ

Uyarı: Eğer bu işlere meraklı değilseniz ve cebinizde bu iş için harcayacak en az 1000TL'niz yoksa, bu kutucuğu derhal terk edin. "Buhar makinesi!" diye ölüyorsanız ama paranız yoksa durum çok daha fena tabii. "Evimin bir köşesinde arada çalıştıracağım bir buhar makinem olsun" ya da "Buhar makineli teknemi mavi denizlere salmak istiyorum!" gibi düşünceleriniz varsa, internette yapacağınız ufak bir araştırmayla amacınıza ulaşmanız mümkün. Ya da bir düdüklü çaydanlık alın, doldurun suyu içine, kaynatın.

BUHAR MAKİNESİ

"BUHAR, TEK BAŞINA ANILMAYA DEĞER BİR İHTİLALDİR"

Sanayi Devrimi'ni tetikleyen, İngiltere ve Fransa gibi ülkelerin sömürgeci politikalarını besleyip ellerini güçlendiren buhar makinelerinin nasıl çalıştığını ve kullanım alanlarını merak etmiş miydiniz? Ettiniz ya da etmediniz; her ihtimale karşı hizmeti ayağınıza getirdik ve kısacık da olsa bunları anlatmaya çalıştık. Bakalım buhar makinesi neymiş, nasıl çalışırmış.

NEDİR?

Buharın içerisinde varolan ısı enerjisini mekanik enerjiye dönüşüren dıştan yanmalı motora buhar makinesi denir.

NASIL ÇALIŞIR?

İşte en civcivli bölüm... Bir buhar makinesi nasıl çalışır? En basit hâliyle ve temelde şöyle: Su buharı, bir odacığa doldurulur. Sonrasında o odacık, tercihen soğuk su ile soğutulur ve sıvılaşan buhar ile birlikte vakum etkisi yaratır. Bu işlemin tekrarlanmasıyla birlikte, ileri geri gelen pistonlar sayesinde mekanik enerji doğar. Bunun için buhar, buhar için de kaynayan su olması gerekir (ve doğal olarak bir ısı kaynağı). Temel prensibi bu olmak üzere zaman ilerledikçe, daha fazla ısı/yakıt tasarrufu ve pek çok kullanım alanı için farklı şekilde tasarlanmış buhar motorları ortaya çıkmıştır. Pek çok buhar motorunda birden fazla odacık ile çift yönlü basınç hareketi vardır ve buhardan sonuna kadar yararlanılır. Örneğin buhar, soğutularak değil de ufak bir delik vasıtasıyla odacıktan atılır.

Bunlar haricinde bir de buhar türbini vardır. Bu mekanizmada yüksek basınçlı buhar, türbinin kanatçıklarını ve dönecini döndürür. Doğrudan döner hareket sağladığından, bir dinamo vasıtasıyla elektrik enerjisi üretmesi daha kolaydır.

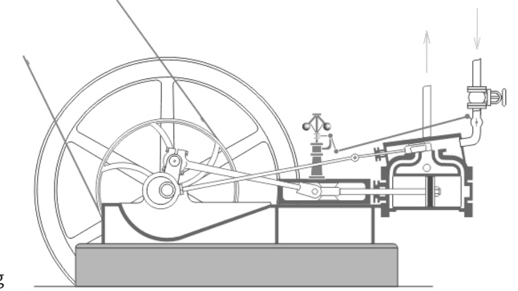
KULLANIM ALANLARI

2000 yıla yakın geçmişi bulunan buhar makineleri, altın çağını 1700'lerin sonunda yakalamıştır. 1781'de bu makinelerin döner hareket sağlayabildiği keşfedildiğinde, bu mantıkla üretilen 10bg'lik buhar makineleri sayesinde üretim şaha kalkmıştır (100 yıllık sürecin ardından 10bg olmuş 10.000bg). Buhar makinesi mekanizması, üretim haricinde çeşitli deniz araçlarından lokomotiflere ve otomobillere kadar pek çok ulaşım aracında da kullanılmıştır. Mekanizmanın bir diğer kullanım alanı da, 1600'lü ve 1700'lü yıllarda madenden su çıkarmaktır.

YA BUGÜN?

Yukarıda adı geçen buhar türbinleri, günümüzde elektrik üretiminde kullanılıyor (dünyada üretilen elektriğin %86'sının buhar türbinlerinin çalıştığı santrallerde üretildiğini biliyor muydunuz?). Bunun haricinde eskisi kadar olmasa da buhar makinesine sahip gemiler ve nostalji amaçlı buharlı lokomotifler de hâlâ mevcut.


Bilinen ilk buhar makinesi Aeolipile, İskenderiyeli Heron tarafından tasarlanmıştı. Yararlı bir amaca hizmet etmekten çok Aeolipile, buharın gücünü anlamak amaçlı bir icattı. Çalışma prensibi de, buharın yükselerek üstteki küreyi çevirmesinden ibaretti.


Döner hareket sağlayan çift odacıklı basit bir buhar makinesinin çalışma şeması. Pistonun ön ve arkasındaki odacıklara sırasıyla aktarılan/boşaltılan buhar ile ileri/geri hareket eden piston, bükülebilir yapısıyla mekanizmayı döndürüyor. Hareketli hâli için: bit.ly/zaEPkc


Buharlı lokomotifi bilmeyen var mıdır?



İnternette Ne Kadar Veri Bulunur?

C BU SORUYA CEVAP VERMENİN en iyi yolu, internetin büyükbaşlarının tuttuğu verilere bakmak. Google, Amazon, Microsoft ve Facebook'tan bahsediyoruz. Bu dört büyük deponun içinde 1200 petabyte (bu da 1,2 milyon terabyte eder) kadar veri var. Düşünün gerisini... (düşünemedi). Yandex'i, Dropbox'ı, Box'ı ve diğerlerini düşünün. Akademik ve endüstriyel verilerin bulunduğu sunucuları saymadık bile.



Ayaklarımız neden üşür?

C Organların doğru çalışması için 37 derecede kalması gerekiyor. O yüzden vücudun ısısı düşmeye başladığı zaman beyin, kan akışını deriden uzaklaştırarak organların etrafına yayıyor ki bu sıcaklık korunmaya devam etsin. Bu durumdan en çok etkilenen uzuvlarımız da hayati organlarımıza en uzak yerde duran ellerimiz ve daha çok da ayaklarımız oluyor. Olay budur.



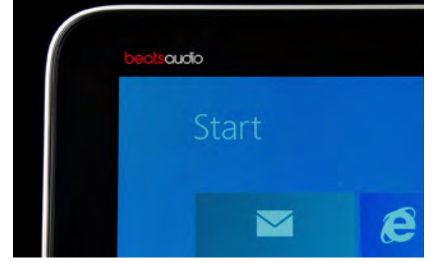
Karıncaların Duyguları Var Mıdır?

C Karıncaların, aşk ya da empati gibi kompleks duyguları yokmuş; ancak hoş buldukları şeye yaklaşabilir, beğenmedikleri şeyden uzaklaşabilirlermiş (evet, biz de yeni öğrendik). Koklama duyguları varmış, yemek bulmada uzmanlarmış ve kolonilerini de tanıyorlarmış. Beyinlerinde 250.000 nöron bulunan karıncalar (bizde milyarlarca var, ondan her şeyi dert ediyoruz) koloni olarak kolektif beyne sahiplermiş; yani bir karıncanın duygusu olmasa da, kolonisinin duygusu olabilirmiş. Kolektif bilinç diye işte buna denir.

Merak iyidir!

Aklınızı kurcalayan bir soru mu var? Sorun, yanıtlayalım:
mert@oyungezer.com.tr





Bilgisayarı Virüsten Tamamen Korumak Mümkün Müdür?

C Evet. Eğer bilgisayarı internete ya da başka herhangi bir cihaza bağlamazsanız, hiçbir şekilde virüs bulaşmaz. Aksi takdirde hayır, virüs tehlikesini sıfırlamak asla mümkün değildir. Herhangi bir ağa ya da cihaza bağlanan bilgisayar, ne kadar güçlü savunma kalkanlarının ardına gizlense de bir virüs tarafından alaşağı edilebilir. Siz virüs koruma programlarınızı güncel tutarak ve ne olduğu belirsiz siteleri açmayıp .exe'lere tıklamayarak bu tehdidi minimumda tutmaya bakın.

Wi-Fi'a Maruz Kalmak Sağlık Sorunları Doğurur Mu?

C Wi-Fi teknolojisi, bildiğiniz (ya da bilmediğiniz) üzere mikrodalga fırınların kullandığına benzer radyo dalgaları üzerine kurulu. Ancak neyse ki Wi-Fi radyo dalgalarının yoğunluğu, mikro dalga fırınlarla kıyaslandığında çok ama çok az, böylece internette dolaşırken dünden kalmış pilava dönüşmüyoruz. "İyi de, yıllarca buna maruz kalırsak yine de sorun yaratır" diye de düşünmeyin; en azından bugüne kadar yapılan hiçbir araştırma böyle bir tehlike işareti yakalayamamış. Haberiniz olsun.



EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ

LOG

www.log.com.tr



LG G2 DETAYLI ÖN İNCELEME

Test ettik!



KAMERA UZMANI NOKIA LUMIA 925



DÜNYANIN EN İNCESİ HUAWEI ASCEND P6



12 SAAT PİL ÖMRÜ APPLE MACBOOK AIR

Mini tablet rehberi

HEPSİ ANDROID

EN İYİ 7 İNÇ EKRANLI ANDROID TABLETLER BİR ARADA: ACER ICONIA B1, ASUS MEMO PAD HD 7, EXPER EASYPAD N7D, HP SLATE 7, YENİ NEXUS 7, SAMSUNG GALAXY TAB 3 7.0 ve VESTEL ONYX VP 70

Çantaları hazırlayın!

Kampa gidiyoruz



DOĞAYLA BAŞ BAŞA KALMAK İSTEDİĞİNİZDE YANINIZDA MUTLAKA BULUNMASI GEREKEN TEKNOLOJİ HARİKALARI



PLAYSTATION 4

vs.



XBOX ONE

Gamescom 2013 özel

OYUN DÜNYASINDAN ÖNEMLİ DUYURULAR, HEYECANLA BEKLENEN OYUNLARA AİT EN SON GELİŞMELER, MICROSOFT VE SONY REKABETİNDE SON DURUM

- FIFA 14
- PES 14
- BATTLEFIELD 4
- GRAND THEFT AUTO V
- BATMAN ARKHAM ORIGINS
- CALL OF DUTY: GHOSTS





#64

LOG 64 EYLÜL 2013

EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ

www.log.com.tr

EYLÜL SAYISI
TÜM BAYİLERDE

www.log.com.tr





N.E.M. ORION 2

Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

Selamlar Metalli-gençlik! Daha birincisi dün gibi beynimdeyken ikinci Orion da geldi çattı arkadaşlar. Hatırlarsanız geçen sene böyle bir festivalin bir parçası olmanın mutluluğuyla kelebeğe dönüşmüş ve 3 parça NEM yazmıştım. Hatta yazmakla kalmamış, resmen patlatmıştım! Tabii ki her sene üç ay bu olaya ayrıcak değilim, ama her sene bir kere bir Orion yazısı patlatmayı ve hayırlısıyla bu festival devam ettikçe de her sene Orion'a gitmeyi planlıyorum. Şimdi lafı fazla uzatmadan bu seneki Orion festivalini değerlendirmek istiyorum sayın arkadaşlar...

TRAILER MANYAĞI OLAN BİR İNSANIN DUYGULARI

Evet, Kirk abim sağolsun beni trailer manyağı yaptı arkadaşlar. Çünkü şimdiye kadar Orion 2 için yayınlanan 3 trailer'a da beni koydurtmuş. Kendimi Metallica'nın resmi trailer'ında görünce kafayı üşütmüştüm. Panpam Volkan haber vermişti hatta, o sabahı çok iyi hatırlıyorum :) Manyamıştım sevniçten, ilk trailer'dan sonra ikincide de kendimi görünce "n'oluyoruz lan" demiş, üçüncüde de görünce Kirk abim için içimden "o da seviyormuş, benim bir tanem, hep koyuyormuş beni trailer'lara" diye şarkılar söylemiştim. Heyecanım kat kat artmıştı Kirk abimi yeniden görebilmek için… :)

DETROIT: AMERICA'S SHITHOLE

Konser geçen sene Atlantic City'deydi, bu sene ise Metallibabalar Detroit'teydi. Aslına bakarsanız ben Detroit'e hiç gitmemiş olduğum için sevinmiştim, "iyi lan, bir yeni şehir daha göreceğiz bu vesileyle" diye. Ancak Amerikalı arkadaşlarımın hemen hemen hepsinin "lan olm Detroit kadar berbat bir şehir yok Amerika'da, orası Amerika'nın shithole'u" demesi üzerine "acaba niye" diye bir araştırma yaptım. Pek bir şey bulamadım ama bulmama da gerek kalmadı, gittim gözümle gördüm, hakikaten hayalet şehir gibi bir yer. Amerika'da neredeyse gitmedik, ayak basmadık yer kalmadı, Miami'sinden New York'undan tut, Los Angeles'ına, San Francisco'suna kadar, hakikaten Detroit kadar rezalet bir şehir görmedim. Bir daha işim olmaz orada, kesinlikle gitmem, ancak Metallibro'larımın dediğine göre seneye de orada olacakmış Orion... E benim gibi tutkun adam için, Orion cehennemde bile olsa gideceğimden bir problem yok, atlar gideriz hocam! :) Bekle beni Detroit!!! Ehehueuhe.

METAL ADASI

Detroit'e vardığımızda, bir tarafı Kanada'ya bir tarafı Amerika'ya bakan "Belle Isle" denen (yarım) adaya gitmek için yola koyulduk. Ancak adaya giriş sadece sarı okul otobüsleri ile yapılabiliyordu, yani arabamızla gidemedik. Ama otobüs daha zevkli oldu. Düşünsenize, yıllar sonra okul otobüsüne bindim "şimdi okullu olduk, otobüsü doldurduk, sevinçliyiz hepimiz, yaşasın Metallica" modunda bir otobüs dolusu metalci yola çıktık. Ulan adaya girerken girişte bir sürü polis arabası falan vardı, sonra adanın adı gözüktü, büyük bir kayaya kazımışlar... Kendimi birden Shutter Island'a giriş yapıyor gibi hissettim. Tüylerim ürperdi, çok da zevkli oldu… Adaya girişi yaptık, kapılara doğru yola koyulduk…

KIRK ABİME HEDİYEM

Kirk abimin senelerdir bana kayak geçmesini, beni trailer'lara koymasını, nerede görürse tanımasını, hatırlamasını, ilgi göstermesini, durup benle sohbet etmesini çok seviyorum. Kendisine bunun için minnettarım. Melek gibi adam. Ben de kendisine özel bir hediye vermek istedim bu sene. Korku filmlerini ve posterleri çok sevdiği için, ben de kendisine özel bir poster tasarımı yaptım. Eşini ve çocuklarını da içeren bir aile tablosu. Burada çok profesyonel iş yapan bir arkadaşım var. Gerçi adam babam yaşında. İyi geçiniyoruz, eski arkadaşız. Karısı org istiyormuş, bana sormuştu ne alalım diye. Ben de bonkör adam olduğumdan amcama benim Yamaha orgu hediye ettim, üç kilo da soğan götürdüm (adam soğanı çok seviyor) ve de bu posteri yağlı boya portre olarak yapmasını rica ettim. "Yav kurumaz, olmaz" falan deyip kem küm etse de amcamı gazladım, ikna ettim. Ama adam haklıydı beyler! Herif "bir haftada yağlı boya kurumaz" dedi. Doğruymuş, araştırdım, 6 ayda kuruyormuş o boya tam olarak… Ama ben yolunu buldum. Arkadaşlar bu dünyada her şey mümkündür, yeter ki içinizde bitmeyen bir tutku olsun. Gittim aynı gün büyük bir kanvas aldım, adama götürdüm. Ressam amcama resmi 2 günde yaptırdım. Sonra da 4 gün boyunca günde 24 saat o yağlı boya portreyi evde vantilatörlerin önünde kuruttum. Mis gibi kurudu! Demek ki olmaz diye bir şey yokmuş…

KIRK'S CRYPT HATIRALARI VE AKSİYONLARI

Tabii ki benim için konserin yanı sıra en önemli şey, Kirk abimle buluşup konuşmaktı. O yüzden sabahın köründen içeri girer girmez Kirk's Crypt'e gittim. Bu seneki çadır daha büyüktü. İçeride daha çok poster ve oyuncak vardı. Kirk abimin BÜTÜN gitarları içerideydi. Neyse, geçen seneki gibi Kirk abimin geleceği mekanın önünde kamp kurdum, 2 saat bekledim. En sonunda Kirk abim geldi. Ben kafayı kazıttığımdan dolayı bazı arkadaşlarım bana "abi Kirk seni tanımaz şimdi" demişlerdi ama yanıldılar. Kirk abim içeri geldi, büyük bir yaygara koptu tabii. Sonra herkese "merhabalar, umarım hepiniz benim mekanda iyi zaman geçiriyorsunuzdur" dedi, tam o sırada beni gördü, hemen gülmeye başladı "en iyi zamanı sen geçiriyorsundur, bundan eminim" dedi. Sonrasında da "ooo, kafayı da kazıtmışsın BRO" dedi. Evet, bro muhabbeti işte ne yapahkkk. Abimizle bro muhabbeti de mi yapmayahhhk! Hahahahaha. İşte panel bittikten sonra soru-cevap faslına geçildi ve tabii ki ilk olarak ben atladım sohbete ve de "Kirk, seni çok seviyorum, sana bir hediye getirdim" dedim. Ya arkadaşlar adam o kadar alçakgönüllü ki inanamazsınız. Çok ciddi söylüyorum, bu kadar alçakgönüllü bir rock efsanesi, metal tanrısı olamaz. Adam bir elini sallasa milyon dolarlar akar, diğer elini sallasa milyonlarca hayran akar. Ama adam bir o kadar da alçakgönüllü… Abimin suratı hemen değişti "ooo, bro ne gerek vardı, niye zahmet ediyorsun" dedi. Tam o sırada posterimi açtım ve Kirk abime gösterdim. Yüzünü görecektiniz... Zevkten dört köşe oldu!!!! Çok çok çok beğendi, hemen ayağa kalktı, posteri aldı ve herkese gösterdi, bir güzel alkışlattı. Kirk abimin suratındaki o mutluluğu gördüm ya, o bana yetti. Sonrasında "posterle beraber bir fotoğraf çektirebilir miyiz" dedim, "panelden sonra, merak etme bro" dedi ve de bodyguard'ına işaret etti. Bodyguard'ı da bana işaret çaktı. Sonra tabii ki Kirk abim beni yine backstage'e davet etti. Arkaya gider gitmez yine 10 sene once olduğu gibi beni karşıladı, elimi sıktı, sohbet etmeye başladık. "Bro, bayıldım, süper, I love it" dedi postere. Sonra oradaki büyük bir koltuğa serdi posteri, beraber incelemeye başladık. Çocukla-







rını ve eşini posterde görmek çok hoşuna gitti. Bu arada Kirk abim t-shirt'ümü de imzaladı, böylelikle bir Metallica t-shirt'üm daha emekliye ayrılmış oldu... Sonra Kirk abime bir projemden bahsettim ve kendisinden pozitif tepki aldım, kendisine nasıl ulaşabileceğimi söyledi!!!! Şimdiden söylüyorum, ilerleyen yıllarda Kirk abimle beni bir projede beraber görürseniz şaşırmayın, bunun için de çok heyecanlıyım!!!! Seni seviyorum Kirk abim!!! :)

FESTİVALDEKİ DİĞER ETKİNLİKLER

Valla bu sene her şey daha bir katlanarak büyümüştü. Metclub özel alanları daha güzeldi, ESP standında daha çok gitar vardı, araba şovu daha büyüktü, kaykay şovu daha büyüktü, her şey daha geliştirilmişti. Metclub özel alanına Metallica'nın yeni tilt aletini de getirmişler, onunla da bol bol oynadım. Fazladan bir 5000 dolarım olsaydı anında çakardım şimdiye, ancak fiyat biraz pahalı kaçtı. İleride çakarız artık n'apalım!

KONSERLER

Festivalde sadece metal ve rock grupları değil, her telden diğer gruplar da vardı. Hatta sahnelerden biri sadece elektronik müziklere, dubstep'e, DJ'lere falan adanmıştı. Ben o sahneler boş kalır, millet akın etmez sanıyordum ama büyük ilgi vardı. Tabii millet içmiş 10 şişe birayı, kafayı bulmuş, orada eğleniyor, elektronik müziğe dans ediyorlar. Onlar da insan tabii, onların da canı var... Ehehehuuehue. Yok lan şaka yapıyorum, ayrımcılık yapmayalım, bu elektronik müzik olayı benim de hoşuma gider aslında. Neyse, onun dışında Dropkick Murphy's, Rise Against gibi ünlü gruplar da festivaldeydi. Ama Metallica'dan sonra en büyük Red Hot Chili Peppers idi, cumartesi gecesi RHCP konserinde azdık! Bu adamlar da efsane tabii, o yüzden konser koleksiyonuma Flea eşliğindeki o muhteşem RHCP konserini de eklediğim için memnunum.

DEHAAN!!!!

Festivalin en büyük sürprizi ise Dehaan grubu idi. Geçen sene iki geceyi de Metallica kapatmıştı, bu sene bir gece RHCP'a verildiği için sadece bir adet Metallica konseri olacak diye üzülüyordum. Ama Metalli-babalar bize muhteşem bir sürpriz yaptı. Cumartesi günü, küçük sahnelerden birinde "Dehaan" ismi ile sahneye çıktılar ve Kill'em All'u baştan sona çaldılar. Muhteşem bir şeydi ya, millet James abimizin sesini duyar duymaz sanki fareli köyün kavalcısındaki fareler gibi sahneye doğru akın etti. Ordu gibi geldi lan tüm festival. Muhteşem bir "retro" konser oldu. İşte Metallica bu ya… Hayranlarına, sevenlerine hep daha fazlasını veren, hep bir adım ileriye giden, muhteşem, müzik dünyasının bence gelmiş geçmiş en efsanevi grubu. Tallica gives you heaaaavy baybeeeeee!!!

JAMES ABİMLE SARILMAM

Ne yazık ki James abimle aramdaki samimiyet Kirk abimle olduğu gibi değil. Çünkü maalesef James abimiz Kirk kadar içten bir insan değil. Mesela kimseyle göz kontağı kurmuyor, biraz daha asosyal. O da çok alçakgönüllü, kendini beğenmişlik yapmıyor ama Kirk abim gibi de değil. Neyse, James abimin otomobil şovu için geleceği yeri önceden sezdim ve orada da kamp kurdum. Üç saat bekledim, beklentilerim sonuç verdi ve James abim mekana geldi ve de önümden geçti. Herkesle el sıkışıyordu falan, o sıra atladım sarıldım abi... Şöyle tüm gücümle kucakladım James abimi, o da beni kucakladı. O derin bariton sesiyle o meşhur gülüşünü kulaklarımda hissettim. İşte bir 3-4 saniye de olsa hayatımı 10 kat daha güzel yapan Metallica efsanesinin kurucusu James abimle sarıldım ya, o da yetti bana. Bu da öyle bir olay işte, yazayım dedim, ne yapayım abi, kendi abim gibi seviyorum Kirk ve James abilerimi. Hayatımız onlarla geçti, ölene kadar da bu sevda devam edecek…

KONSER GECESİ

Hakikaten artık Metallica konserlerini anlatmanın bir olayı yok arkadaşlar benim için. Bu konser, Dehaan'ı da sayarsak 7. Metallica konserim oldu… Koreografi ve setlist genelde çok benzer oluyor zaten. İşte Ecstasy of Gold ile açılış, One öncesi patlamalar, havai fişekler, Enter Sandman'de on binlerce kişinin kudurması (baş kudurgan ben olmak üzere), ve de Seek and Destroy eşliğinde siyah Metallica deniz topları tepeden salınarak konser bitimi. Yani şu hayatta en sevdiğim 5 mekan sorulsa, bir tanesi kesinlikle Metallica konseri önündeki pit olurdu. Işıklar kapatılıp o Ecstasy of Gold çalmaya başladığında yemin ederim kendimden geçiyorum ya. Dünya yansa umurumda değil, muhteşem, inanılmaz bir duygu. Eğer hâlâ bir Metallica konseri tatmamış arkadaşlar varsa onlara teesüf ediyorum :P Tabii yaşı küçük arkadaşlar da okuyor bu yazıyı şimdi. Boşu boşuna 15 senedir yeni nesil metalci gençlik yetiştirmeye çalışmıyoruz bu NEM köşesinde. O minik arkadaşlara da umarım büyüdüklerinde Metallica konserine gitmek nasip olur. Metallica en az bir 12 sene daha devam eder diye düşünüyorum konserlere, o yüzden hâlâ şansınız var arkadaşlar.

Bu arada yaklaşık 230 parçalık Orion fotoğraf arşivime **www.goktug.com/url/orion** adresinden ulaşabilirsiniz... Bir Orion daha böyle bitti, dehşet geçti, ben dehşet işler yaptım, Kirk abimle abi kardeşliğimiz dehşet boyutlara vardı, her şey mükemmeldi! Seni seviyorum Kirk abim, seni seviyorum James abim… I LOVE YOU METALLICA!!!





HAYALET GEMİ

Pozan Erten
pozan@oyungezer.com.tr

Dişlerimi düşlerime geçirdim, ben oldular

Geçmiş, henüz dün gece gördüğüm ama anımsamakta zorlandığım bir rüya gibi bazen. Güzel bir rüya görmüş olduğunuzu hissederseniz ya bazı sabahlar uyanınca. Hatırlamaya çalışırsınız, ama nafile. Bazen insan, geçmişi hakkında böyle hissediyor işte. Belki de unutmak istedikleriniz, hatalarınız ve en kötüsü geç kaldıklarınız sizi bu otokontrole zorluyor. Bir şekilde geçmiş, zihninizin derinliklerine yol alıp oradaki göl evinde yalnız başına yaşamaya devam ediyor. Yerini her daim an'a bırakarak, sallanan sandalyesinde huzurlu bir şekilde evrenin karanlığına karışıyor. Böylece evren kendinin olanı almaya devam ediyor. Ardından kulağınıza eğilip "değişim kaçınılmazdır" diye fısıldıyor. Gerisi hakkında bir fikrinin olduğunu ise hiç sanmıyorum.

Zaman ve evren size bu oyunu oynarken bir de işler iyi gitmiyorsa, o iyi şeyleri hak etmediğinizi düşünmeye başlıyorsunuz. O eski verandada, sallanan sandalyesinde tüm umursamazlığıyla takılan yaşlı adam iyice huysuzlaşıyor. Sizden hep daha fazlasını istiyor, almaya çalışıyor. Ona inanmamak, tek gerçeğin "an" olduğunu düşünmek istiyorsunuz ve bu defa sadece onu yaşıyorsunuz. Yoruluyorsunuz, vazgeçiyorsunuz. Ve en sonunda siz de o huysuz adama benzemeye başlıyorsunuz.

Ben, işte bu duruma düşmüş bir adamdım. 30'una yaklaşan, elinde avcunun içi dışında hiçbir şey olmayan, umudunu kim bilir nerede kaybetmiş, hayalleri hep suya düşmüş ve sürekli geç kaldığını hisseden bir adam. En büyük hatası, hiçbir hata yapmadığını düşünmek olan bir adam. Hiçbir hata yapmadığınızı düşündükçe ortada ders çıkarak bir durum da bulamıyor, kendinizi geliştirmiyor ve ileriye doğru adım da atamıyorsunuz. Siz zamanın oyununa kandıkça, umudunuz da ufuk çizgisindeki bir gemi gibi yavaş yavaş yok oluyor. İlk baktığınızda anlamadığınız bir göz yanılgısı karşısındaki gibi şaşırıyor ama sizi şaşırtanın sizden neler götürmüş olduğunu anlamıyorsunuz.

Zaman geçiyor.

Zaman, geçiriyor.

Ama hikâye bazen öyle hızlı değişiyor ki.

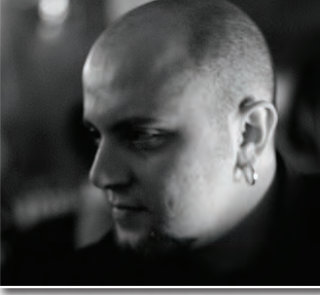
Hiç ummadığım bir anda –ki umudunuzu kaybetmişseniz sizin için her an "ummadığınız" andır– 16 yaşımdan beri hayalini kurduğum mesleği yapıyor oldum. Şu an buradayım, kahramanım olan insanlarlayım ve bunun ayrıntıları başka bir yazının konusu, o yüzden geçiyorum. 14 yıl boyunca bu mesleği yapmak için hiç mi fırsatım olmadı? Hayır oldu. Bunun peşinde koşacak hiç mi zamanım olmadı? Hayır, bolca vardı. Peki, neden şimdi? Kaçınılmaz olan değişimin kontrolünün bende olduğunu fark ettim de ondan. Hayatım oradan oraya savrulurken bu işin sadece bir yelkenle olmayacağını anlayıp tekneme bir de dümen eklemeyi başardım da ondan. Çok mu uğraştım? Hayır. Sadece, çok istedim. Hayal kurmanın ya da umut etmenin bana yaramadığını, aslında sadece çok istemem gerektiğini fark ettim. Ve biliyorum aranızda benim gibilerden fazlasıyla var.

İsteyin ve alın. Tabii ki hayal kurmadan doğru bir başlangıç yapamayacaksınız. Ama zamanın ve hayallerin sizi kandırmasına, çabalamadan umut etmeye, evrenin hep sizden alıp hiç vermemesine izin vermeyin. Geç kaldığınız hiçbir hayal yok, bunu unutmayın. Kaybettiyseniz dünyanın sonu değil. Hatalarınız sizin bir parçanız. Başınıza bir türlü iyi bir şeylerin gelmemesi onları hak etmediğiniz anlamına gelmiyor, sakın böyle düşünmeyin. İnsanlardan güzel sözler duyacaksınız, mutlu edip mutlu olacaksanız, söylemeniz gerekeni söyleyebilecek, neyi nasıl yapmanız gerekiyorsa öyle yapacaksınız.

Evet, geçmiş anımsamakta zorlandığınız bir rüya gibi olabilir, ama bir anda hiçbir zaman unutmayacağınız ve hiçbir zaman uyanmak istemeyeceğiniz bir rüyayı da yaşayabilirsiniz. Tıpkı benim gibi. Ne kadar geç kalmışsa da onu çok isteyip alabilen her insan gibi.

Hayallerle dolu bu ay Hayalet Gemi; sular derinleştikçe gerçeğe karışan, gerçeğe dönüştükçe yükü hafifleyen hayallerle...





KÖR SAATÇİ

Furkan Faruk Akıncı

faruk@oyungezer.com.tr

Ter, kan ve gözyaşı

Birçoğumuz sporla iç içe bir yaşam sürüyoruz… Elbette ki sadece profesyonel ya da amatör anlamda spor yapmaktan değil, aynı zamanda bir spor seyircisi olmaktan da bahsediyorum. Peki, neden yapacak bunca şey varken, "topun peşinden koşan 22 adamı"; "birbirini yumruklayan herifleri" ya da" saatlerce kort içinde tek bir rotada gidip gelen küçücük bir topu" izleriz biz?

Çoğunuzun bildiği üzere spor sosyolojisi diye bir alan vardır ve genel anlamda az önce sorduğum sorunun cevabını arar. Ancak biz biliriz ki toplumları peşinden sürüklemesinin yanında sporun, daha doğrusu o sporu yapan karakterlerin bizimle, bizim de onlarla kurduğumuz son derece kişisel bir bağ vardır.

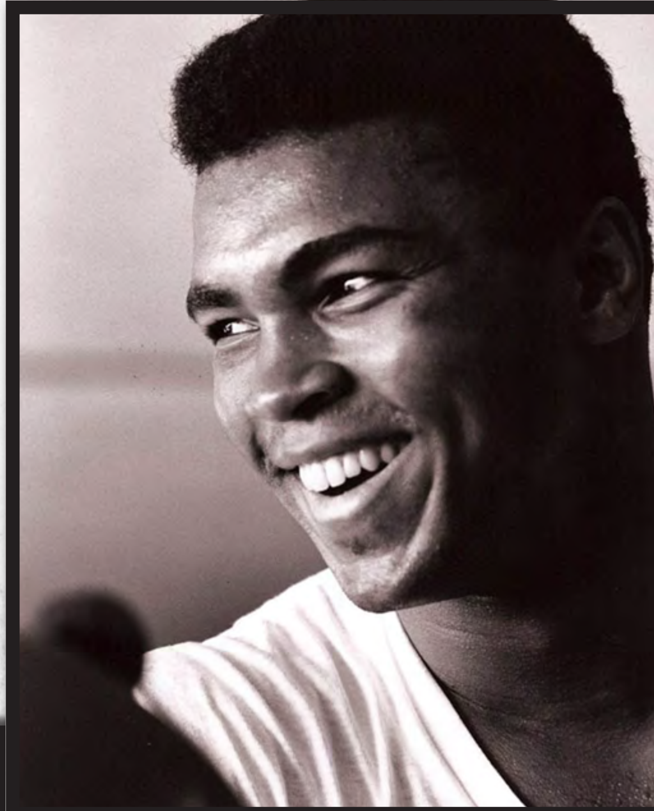
Hayatta imkânsız diye bir şey olmadığını en çok sporcular anlatır bize… En çok da gerçek sporcular… Yani, o sporu yaparken para değil, bir ideal peşinde, bir sembol peşinde koşanlar. Örneğin, başkanın değil de, halkın olduğu tarafta oynamayı seven Metin Kurt, sırf açık tribüne yakın olmak için bir devre sol, bir devre sağ kanat oynamak istermiş. Türkiye'de futbolcular sendikasını kurmaya çalışan Çizgi Metin, ForzaLivorno tarafından düzenlenen "futbola soldan bakış" adlı panelde: "Tabanı olmayan spor emek batakhanesidir. Bizler futbolu oyun olduğu için sever ve oynardık, ancak artık futbol para, son model arabalar ve güzel mankenler için oynanıyor. Futbolu oyun olarak severiz ancak bugün algılanış şekliyle sevmemiz, kendi kalemize gol atmak anlamına gelir. Devrimciler hiçbir zaman spora karşı olmadı, sporun içinde her zaman yer aldılar ama her zaman yanlış tarafta yer aldılar" diyerek alıştığımız sporcu kimliğinden farklı bir yerde durmuştur her zaman.

Kariyerinin zirvesinde Vietnam savaşına gitmeyi reddeden Muhammed Ali'nin sporcu lisansı iptal edilip en iyi yaptığı şeyi yapma şansı elinden alınınca "Hiçbir Vietkonglu beni 'pis zenci' diye çağırmadı ki… Oraya gidip silah sıkmayacağım." diyerek; suni bir halk kahramanı, hamasete sığınan biri olmayı reddetmiş ve gerçek kimliğini ortaya koymuştu. Hem de kariyerini ve geleceğini riske atmak pahasına. Sadece 25 yaşında kariyerinin zirvesinde Muhammed Ali'ye kaybettiği Dünya Ağır Siklet Şampiyonluğu'nun ardından girdiği ağır depresyondan kurtularak, tam 21 sene sonra 46 yaşında kemeri tekrar kazanıp bu unvanı alan en yaşlı boksör haline gelen George Foreman da bu hikâyede ilginç bir yer tutar. Tıpkı ırkçılığa en ağır şekillerde maruz kalıp bir hırsız ya da uyuşturucu satıcısı olmak yerine o toplumun saygısını ve gönlünü kazanmayı başarmış ve bir zamanlar kendilerine ikinci sınıf olarak bakanları dahi hayranı haline getirmiş olan diğerleri gibi.

Disiplin, sabır, azim gibi cidden insan karakterine oturtmanın hayli güç olduğu unsurları birer yaşam tarzı haline getirmeyi başaran ve tüm bunları da iyi ve dürüst olmak gibi süper güçlerle birleştiren sporcular hem kendilerini, hem takımlarını, hem de hakları yenmiş, ezilmiş toplum ve toplulukları sırtlanmış ve onların seslerini duyulur hale getirmişlerdir.

Spor, her zaman ardındaki hikâyeler ile güzeldir. Mesela, Franco'nun Real'i ve Katalanların Barca'sı, eski hikâyelerinden uzak bir durumda olsalar da halen kişilerin kalplerinde birbirlerinden çok uzak yerlerde durmaktadırlar. Tüm o endüstriyel yapaylığın altında spor kültürünü Atlas gibi sırtında taşıyan Baba Hakkı'lar, Kral Metin'ler, Muhammed Ali'ler ve hatta geçmişte "ya yaşam ya da özgürlük" demiş gladyatörler, tüm ezilmişler için ilham kaynağı olmaya devam edecektir. Eğer cesaret bir aşı gibi uygulanabilseydi, gereken karışım muhtemelen bu insanlardan sağlanırdı. Spor bölmeyi değil, birleştirmeyi; hem de bunu "rekabet" gibi insan ruhunun en derinine işlenmiş bir duygu ile yapmayı başardığı için özeldir. Yapmıyor olsanız bile, böyle izlemenizi tavsiye ederim.

"Futbol hiçbir zaman sadece futbol değildir." Doğru, ama eksik: "Spor hiçbir zaman sadece spor değildir" demeliydik.



Posta İdaresi



Herkesin biraz değişime ihtiyacı var.



Dergiyi okumaya tersten başlamayanların fark ettiği üzere Oyungezer'e bir haller oluyor. Uzun zaman önce aklımıza düşen, kafamıza yatan, beklettikçe içimizi kemiren fikirleri bu ay nihayet uygulamaya başladık. Dahası için "Oyungezer Yenileniyor" yazısına bakmalısınız; burada bizi ilgilendiren kısmına değinelim: Şu an, son Posta İdaresi'ni okuyorsunuz.

Yüreğinize indi mi? İnmesin. Henüz ne ismini ne de cismini kararlaştırmadık, ancak yeni Oyungezer'de de benzer bir köşemiz olacak. Paylaşımlarınız bizim için önemli ve diğer okurlar için de değer taşıdığına inanıyoruz. Ama artık değişimin vakti geldi.

Posta İdaresi, yetmiş birinci ve de son kez başlıyor.

SON ARZUM

Merhaba Eren Abi.

Merhaba Deniz, hoş geldin. Son Posta İdaresi'nin ilk mektubunu yazmak nasıl bir duygu?

Bir sonraki ayın 14'ünde, belki de daha Oyungezer bizim yakınımızdaki markete ulaşmadan İskoçya'ya doğru öğrenci göçüne başlayacağım. Artık Oyungezer'i ya geldiğim üç ayda bir okuyacağım ya da her ay ailem kargoyla yollayıp iflas edecek. Neyse, ben yine de bu üzüntülü haberi geride bırakıp sorularıma geçmek istiyorum.

Bence bu harika bir haber. Yurtdışında okumak çok güzel bir fırsat, şartlar nasıl olursa olsun iyi değerlendirmeye bak.

Geçen sene Amerika'ya yolum düşünce öğrenci indirimiydi, vergi düşmesiydi, ortalama üstü laptop fiyatına gelen MacBook Pro Retina'yı aldım. Peki ama bu bilgisayar ne derece oyun bilgisayarıdır? Bilgisayarın cayır cayır yanıp hâlâ oyunu çalıştırması bilgisayarın kaldırdığını mı gösterir sence?

Hangisi olduğunu söylememişsin ama çift grafik işlemciyle gelen 15"lik MacBook Pro modeline bile bir oyun bilgisayarı denemez. Retina çözünürlüğünde (2880x1800) oynamak zaten mümkün değil, daha düşük bir çözünürlüğe geçince de görüntü kalitesindeki düşüş az da olsa fark ediliyor.

Dikkatimi çeken bir başka konu da şu; geçen sene adamlar yeni çıkan bu MacBook'u silip süpürmüşlerdi. Abartısız 15 dakikada günün stoğu bitiyor. Hayır, nedir bu manyaklığın kaynağı? Öğrenci kasabalarında bile günün stoğu 2 saat dayanıyor, alkışlanıyorsunuz falan alınca...

Paranın satın alabildiği en iyi taşınabilir bilgisayarlardan biri zira. Kimileri sırf eksik kalmamak ya da gösteriş için alıyor, o ayrı.

Niye MacBook'a çok oyun çıkmıyor? Amazon'dan, eBay'den bakıyorum, The Sims 2'ye şu anki örneklerde bile 300-400$ isteniyor hâlâ Mac versiyonu için. Şahsen ben Fable'ımı, Elder Scrolls'umu Mac'imde de kullanabilmek isterdim.

***The Sims 2* çok uç bir örnek olmuş; oyunların PC ve Mac sürümlerinin arasında o kadar da fark yok. Oyunların sayıca azlığı ve genel fiyat farkının sebebiyse pazarın boyutu ve hedef kitlenin varsayılan maddi durumu diye tahmin ediyorum.**

Buraya şöyle de bir not düşeyim: An itibarıyla Steam'deki tüm oyunların %99'u PC'de, %23'ü Mac'te, %8'i Linux'ta çalışıyor (indirilebilir içerikleri vs. hesaplamaya dâhil etmedim).

Şimdi bu yeni çıkacak olan The Sims 4'de artık ne gibi değişiklikler olabilir çok merak ediyorum. Sence şu anki bilgisayarlar bu yeni versiyonu kaldırabilecek mi?

İlk videoları düşmeye başladı, bu ay dergiye de yazdık *The Sims 4*'ü. Sistem gereksinimleri fazla yüksek olmayacak, hatta yapımcısının dediğine göre zayıf sistemlerde *The Sims 3*'te olduğundan çok daha iyi bir performans sergileyecekmiş.

Son olarak, niye ülkemizde de Prima Guide kitapları satılmıyor? Mesela yine Sims serisi hayranı olduğumu apaçık belli ediyorum ama Sims 2'de internette bulamadığım pek çok oyun sırlarını, Sims 3'te de kocaman ne nerede haritasıyla oyun sürem daha zevkli geçiyor 20 liraya aldığım kitaplarla hem GTA gibi birçok oyunun da resmi rehberleriyken...

İngilizce rehberi kimse satın almayacağı için olabilir mesela.

Biliyorum bazı sorular çok teknik, bazılarının cevaplanması zor ama Oyungezer'den bu kadar süreliğine ayrı kalacakken içimdekileri kusmazsam olmazdı, hep özlem ağrısı çekerdim. Bütün ekibi özleyeceğim ama en çok seni ve Sanayi Devrimini özleyeceğim be Eren Abi!

Deniz Özkardeş



Semih Etiğ'in "çıktı alma teknolojisinin geleceği" adlı çalışması.

Ben buradayım ama Sanayi Devrimi sizlere ömür...

✉ SOĞUĞU ÖZLEMEK

Merhaba Eren. Ne ilginçtir, yaz gelsin diye beklersin, sonradan kış gelsin istersin. Kış gelince de yaza imrenirsin. Ama bulunduğun anın tadını çıkarmazsın. Ben de sıcaktan ve özellikle nemden bıkmış durumdayım. Ulu klima sağ olsun.
Ben bu yazı odamdaki klimayı hiç çalıştırmadan atlatmayı başardım, mutluyum (lafın gelişi). Geçen yaz klima yüzünden hasta olmuştum, biraz da onun korkusu vardı üzerimde tabii.

1- Oynama imkânımın olmadığı oyunları YouTube'dan baştan sona izleme kararı aldım. Örneğin Shadows of The Damned, Condemned 2: Bloodshot. Konsol oyunlarının çoğu PC için çıkartılmıyor. İlerde konsol alıp oynarım dediğim oyun listesi uzadıkça uzuyor. Hiç oynama fırsatımın olmadığı konsol oyunları vardı, şimdi de var. İlerde de PS4 ve Xbox One oyunları olacak. Yapamam, her biri için ayrı konsol alamam.
Eh, hepsini almaya paran yetse bile oynamaya zamanın yetmiyor, yine oynayamıyorsun istediğin bütün oyunları. YouTube videoları konusunda ben iki arada kalıyorum. Fikir güzel, fakat bazı oyunlarda kontrolün senin elinde olduğu hissi çok önemli ve bir başkası oynarken izlemek aynı keyfi vermiyor. Şimdilik eSpor maçlarını ve speedrun'ları izlemekle yetiniyorum.

2- Monochroma ilgili okuduğum birkaç yorum beni bunu yazmaya zorladı. "Oyun neden Türkçe değil de İngilizce?" tarzı yorumlar. Sanki her oyun firması oyunlarını kendi dilinde çıkartıyor. Öyle olsaydı Max Payne'de Fince, Dead Island'da Lehçe desteği olmalıydı o zaman. Neden bir şeylerin hep Türkçe olmasını istiyoruz da kendimiz biraz uğraşıp İngilizce öğrenmeye çalışmıyoruz? Oyunların Türkçeye çevrilmesini öğrenmeyi körelteceği için doğru bulmuyorum.
Bu tarz yorumlar bazen "ne kadar çok dil desteği olursa o kadar çok insan oynayabilir" gibi güzel düşüncelerle, çoğunlukla da anlamsız milliyetçi duygularla sarf ediliyor. Lakin yaptığınız oyunun nerede ne kadar satacağı tahmin edilebilir bir konu ve bağımsız oyunlar söz konusu olduğunda sonradan Türkçe dil desteği eklenecekse bile öncelikli dilini İngilizce yapmak çok daha mantıklı bir karar.

Derginin ilk sayfalarında da görmüş olabilirsiniz ama buraya da not düşeyim: Monochroma'nın Kickstarter kampanyası başarıya ulaştı!

3- Bu YouTube ne zaman doğru düzgün çalışacak merak ediyorum. 301+ izlenme sayısı sorunu düzeltilmedi. Bir videoyu beğendiğim zaman beğeni sayısı artmıyor. Bir videoyu baştan sona izlemediğim halde izlendi ibaresi çıkıyor. Bunları yazıp yollamayı düşündüm ama çoğu insan zaten yapmış ve değişen bir şey yok. Sözde milyar videonun olduğu en popüler sitelerden birinde böyle saçma sorunların olması ve duyarsız kalınması üzücü.
301+ ifadesi görüntüleme sahteciliğinin önüne geçmek amacıyla bilinçli olarak kullanılıyor aslında. O noktayı geçtikten sonra deyim yerindeyse iş ciddiye biniyor ve YouTube temkinli davranıyor. YouTube'a yüklenen bir video tek bir sunucuya değil, dünyanın dört bir yanındaki bir sürü sunucuya dağıtılıyor ki izlemek istediğimizde bize en yakın sunucudan gelsin. Bu sunucular daha sonra kayıtları merkeze bildiriyor ve YouTube kayıtlar üzerinde istatistiksel doğrulama işlemi uyguluyor, görüntüleme sayısı daha sonra güncelleniyor.

Neden 300 değil de 301 dersen, tek nedeni YouTube'un şöyle bir kod yazmış olması: Görüntüleme sayısı 300'den küçükse *ya da eşitse* bir artır, değilse sonraki görüntülemeleri analiz et.

4- Bir takıntımdan bahsetmeyi unutuyordum az kalsın. Bir video düşün, 1 milyon kez izlenmiş. Ama sadece 19500 kişi beğenmiş, 500 kişi beğenmemiş. Kalan insanlar nerede? IMDb'de durum aynı. Milyon hâsılat yapılan filmler var ama milyonlara nazaran az insan oy veriyor. Neden?
Oy vermek için YouTube'a bir kullanıcı hesabıyla giriş yapmış olman gerekiyor. Giriş yapmış olsan bile bir karar vermeni ve (tek bir tıktan ibaret de olsa) bir iş yapmanı gerektiriyor.

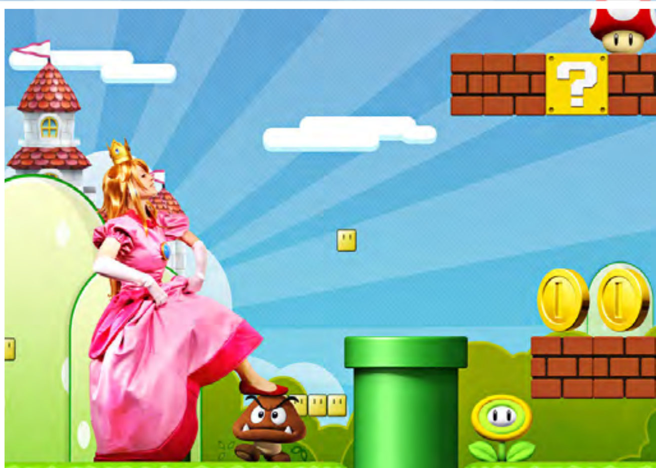
5- Kickstarter sayesinde yeniden yapım oyunlara kavuşuyoruz. Lakin eskilerden kalan pek çok güzel oyun var. Tamam, bazı şeyler olduğu gibi kalmalı. Yine de, yapılmasını istediğim oyunları serzenişte bulunabileceğimiz bir site yok mu? BLOOD yeniden yapılsın istiyorum!
Bir nevi Kickstarter Greenlight diyorsun yani (aman aman). Bildiğim kadarıyla yok böyle bir site.

6- Oyun yapımı için kullanabilecek en kolay-pratik program hangisi?
Ne tür oyun yapacağına bağlı olarak GameMaker, RPG Maker veya Adventure Game Studio kullanılabilir mesela. Şu an ben olsam Unity öğrenirdim.

Der ve kaçarım. Kendinize iyi bakın.
Alp Pektaş

Yeni köşemize de bekleriz.

"Oyun dünyasıyla ilgisi olmayan bölümleri yadırgıyorum."



✉ BİR DİNOZORUN TAVSİYELERİ

Merhaba Oyungezer ailesi. Ben dinozor bir oyuncu/okurum. 1990'dan bu yana bir numaralı hobisi bilgisayar oyunları olan, 1992'den bu yana ulaşabildiği yerli/yabancı tüm oyun dergilerini son kelimesine kadar sömürmeyi alışkanlık haline getirmiş bir oyuncu olarak, Oyungezer'in yazarlarına ve okurlarına faydası olacağına inandığım naçizane tavsiyelerim olacak.

1. Yazar arkadaşlar, öncelikle tebrik etmeliyim. Her türlü zorluğa rağmen, sevdiği işi yapmaya cesaret edebilen nadir insanlardansınız. Eski efsane oyun dergilerinin hepsinden daha kaliteli ve başarılı bir iş çıkartıyorsunuz. Fakat, oyun dünyasıyla ilgisi olmayan bölümleri şahsen yadırgıyorum. Anime veya sinema hakkında bilgi almak isteyen, bu konularda başka dergilerden veya bedavaya internetten faydalanabilir diye düşünüyorum. Bence bu konuda bir anket yaparak okurların çoğunluğunun nabzını tutabilirsiniz. Oyun dışı bölümlere ayrılan sayfaları okur mektubu, oyun incelemesi veya haberle değerlendirmenizi tercih edenler anime sevenlerden daha fazla olabilir.
Farklı uğraşlarımız ve ilgi alanlarımız olsa da birçoğumuzu ortak bir paydada toplayan tek şey oyunlar değil. Oyun oynayan insanların, daha doğrusu oyuncuların birçoğu belirli bir kültürü paylaşıyor. Dergide kendimizi bu konularda ifade edebileceğimiz bölümlerin olması şart değil ama iyi bir şey diye düşünüyorum.

"Ona ayıracağınız yer daha iyi değerlendirilebilir" argümanıyla sıkça karşılaşıyoruz. Unutmamak gerekir ki dergideki her bölümden birini hiç sevmeyen de var, ilgisini çekmediği için okumayan da, ilgisini çekerse okuyan da, sadece onun için dergiyi alan da. Binlerce insanı kapsayan bir anket yapmadık ama yıllar boyunca aldığımız geri dönüşlere bakılırsa oyun dışı içeriklerden hoşlananlar hiç de azınlıkta değil.

2. Çok beğendiğim bir uygulamanız vardı bir ara. Bazı oyun incelemelerinin bir köşesinde, aynı oyunu oynayan diğer bir yazarın kısa alternatif incelemesi oluyordu. Farklı bakış açısı getirmesi açısından çok faydalı olduğunu düşünmüştüm. Tekrar başlama ihtimali var mı?
İncelemeler konusunda yeni Oyungezer'de nasıl bir yol izleyeceğimizden emin değilim, ama birden fazla kişinin görüş belirtmesi fikrini ben de destekliyorum.

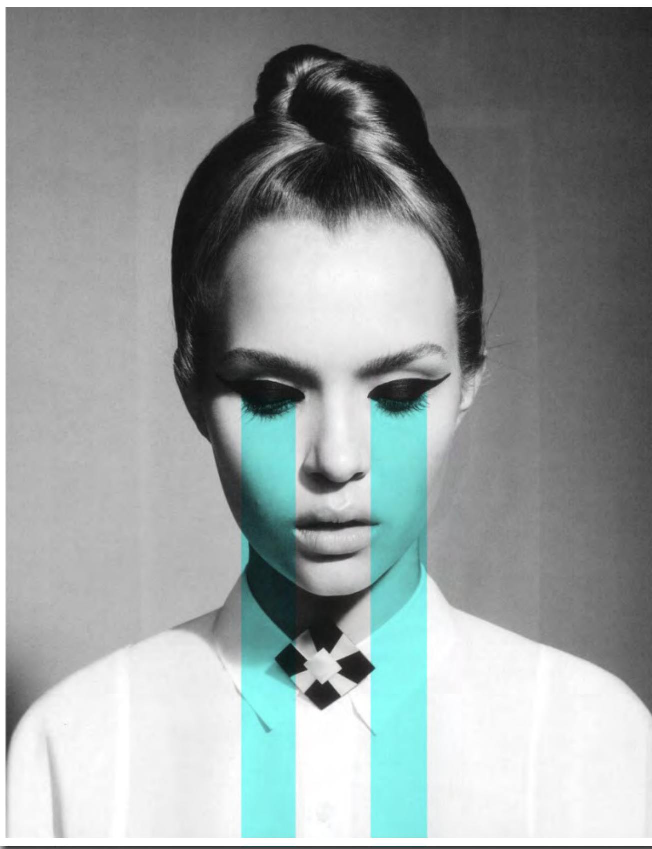
3. Bir tavsiyem de genç oyuncu kardeşlerime olacak. İtiraf ediyorum, zamanında çok korsan oyun aldım, oynadım. Ne zaman ki hazreti Steam'i keşfettim, oyundan iki misli zevk almayı öğrendim. Kopya oyun almayın arkadaşlar. Birçok neden sayabilirim:

Birincisi ve en önemlisi; kopya oyuna verdiğiniz paranın büyük kısmı düşünebileceğiniz en kötü insanlara (silah, uyuşturucu kaçakçıları, teröristler vb.) gidiyor. Kopya oyun alarak farkında olmadan bunları destekliyorsunuz.

İkincisi; oyun yapımcıları artık oyunları bilinçli olarak piyasaya eksik sürüyor. Yamalarla ve eklentilerle oyunu tamamlıyorlar. Kopya oyunda yamalar çalışmadığından, saatlerinizi ayırdığınız oyununuz bir noktada takılıp kalabiliyor. Oyunu bitirmeniz mümkün olmuyor.

Üçüncüsü; Steam'de kampanyaları takip ederseniz (ki çok sık kampanya oluyor), AAA oyunları bile çıktıktan birkaç ay sonra kopya oyunu aldığınız fiyata alabiliyorsunuz.

Dördüncüsü; Bir sonraki FIFA'da Türkiye ligi olsun istiyorsanız bir önceki FIFA'yı orijinal satın almalısınız. GTA 6'da Türkçe desteği olsun istiyorsanız GTA 5'in parasını vermelisiniz. Yapımcılar bu kararları verirken o ülkedeki satış rakamlarını inceliyor.



“Hiç oynama fırsatımın olmadığı konsol oyunları var, ilerde de PS4 ve Xbox One oyunları olacak. Yapamam, her biri için ayrı konsol alamam.”

Beşincisi; orijinal satın aldığınız oyunu oynarken gerçekten çok daha fazla zevk alıyorsunuz. Bozulma derdi yok, tüm online özellikler aktif, DLC'leri indirebiliyorsunuz, achievement'larınızı arkadaşlarınıza gösterip hava atabiliyorsunuz :)

Benden şimdilik bu kadar. Gaza gelip fazla uzun yazmış olabilirim, gereksiz gördüğünüz yerleri kırparsınız artık.
Sevgiler,
Mehmet Emin Varan

Durumu gayet güzel özetlemişsin Emin. Kopya oyun almak yıllar öncesine göre daha bile mantıksız bir hâl aldı diyebiliriz. Her oyunu orijinal almak zorunda değilsiniz elbette ama kopyasına kesinlikle para vermeyin (internetten, görece güvenilir bir kaynaktan indirin) ve az yukarıdaki dördüncü maddeyi aklınızdan çıkarmayın.

✉ KONSOL DÜŞMANLIĞINDA SON NOKTA!

Tamam, konsol sevmiyorsunuz, PC üreticilerinden ya da MMO oyun firmalarından çok daha fazla destek alıyorsunuz ama bir derginin en büyük destekçisi okurudur diye düşünüyorum. Ağustos sayınızda bir tane bile konsol oyunu incelemesine yer vermemeniz konsol kullanıcısı olarak derginize abone olmaya devam etmemin artık bir anlamı olmadığını gösteriyor. Derginizi oyun dergisi olarak takip ediyordum fakat PC oyun dergisine dönüşmenizi önceden açıklayabilirdiniz ki en azından Ağustos sayısına boşuna para harcamamış olurdum. Derginin tamamen değişeceği haberi vermişsiniz. Başına da umarım PC Oyungezer yazarsınız ki benim gibi birkaç konsol kullanıcısı zamanını ve parasını yanlış yerlerde harcamasın. Saygılarımla.
Yavuz Burak Kayhan

Konsol sevmediğimiz de nereden çıktı? Aramızda her çeşit oyuncu var ve dergicek herhangi bir platformu taraf tutuyor değiliz. Hem, Türkiye'deki oyun sektöründe bir PC lobisi var da bizim mi haberimiz yok?

Ağustos sayımızda konsol oyunu incelemesi yoktu, doğrudur. Fakat başka oyun dergilerine bakarsanız onlarda da aynı tabloyu göreceksiniz. Oyun kıtlığı bizim suçumuz değil ve yeni nesil konsollar çıkana kadar da büyük bir patlama olmayacak, alışmak lazım.

✉ OYUN MOTORU NASIL YAZILIR?

Merhaba Eren Abi. erengy.com'da gördüğüm kadarıyla kendi oyun motorunu (hatta motorlarını) geliştiriyorsun. Eğer varsa demoyu denemek isterim ancak özellikle oyun (motoru) programlamaya nasıl başladığını merak ediyorum. Yani en baştan "programlamaya giriş" değil de daha teknik detaylar. Örneğin; "Grafikler nasıl çiziliyor ekrana?", "Ses-görüntü uyumu nasıl sağlanıyor?" gibi. Tabii bu kadar teknik konular için burası uygun değil belki, veya tek başına anlatılamayacak kadar uzun. Bu yüzden kısaca nasıl başladığını, hangi kaynaklardan yararlandığını ve yeni başlayacak olanlara tavsiyelerini bilmek isterim.
Giray Abi'ye de selamlar. :)
TLDR; Programlama bilen biri nasıl oyun motoru yazmaya başlar?

Ta lisedeyken kendi macera oyun motorumu geliştiriyordum, evet. O zamanlar bilgim daha kısıtlı olduğundan ve programlama dili olarak Visual Basic kullandığım için fazla ileri götürememiştim, ama kendi yazdığım motorla çok basit de olsa bir oyun yapmayı başarmıştım ve DirectX ve genel olarak oyun programlama konusunda bana bayağı katkısı olmuştu. Faydalandığım tek kaynak çeşitli Google aramaları sonucunda ulaştığım makaleler, tutorial'lar ve örnek kodlardı.

Öncelikle şu soruyu mutlaka kendine sorman gerekiyor: Kendi oyun motorunu yazman şart mı? Ben işin teknik kısmından da çok keyif aldığım için, oyun yapmaktan ziyade oyunların nasıl çalıştığını iyice anlamak için böyle bir işe girişmiştim. Fakat esas amacı oyun yapmak olanlar söz konusu olduğunda hazır bir motor kullanmak çoğu zaman daha doğru bir tercih.

Oyun motoru neden lazım? Birden fazla oyun geliştirdiğinde fark ediyorsun ki oyunlar birbirinden ne denli farklı olursa olsun bazı temel parçalar hiç değişmiyor. Bu parçalardan ayrı bir sistem kurmak, insanı aynı şeyleri tekrar tekrar kodlamaktan kurtarıyor ve zaman kazandırıyor. Oyun yapım sürecinin ne kadar uzun sürebildiği düşünülürse bu çok büyük bir kazanç.

Sorduğun teknik sorular bir hayli uzun yanıtlar gerektiriyor ve ben bir Giray değilim, ama kısaca şöyle diyebilirim: Hedeflediğin platformun desteklediği bir API'dan faydalanıyorsun. Örneğin "bana üzerine çizebileceğim 800x600 piksel boyutunda 2B bir yüzey ver" diyorsun. Bu yüzey aslında RAM'de açılan bir alandan ibaret ama API senin için başka ekstra işlemleri de hallediyor. Sonra "şu yüzeyin x ve y koordinatlarındaki noktaya kırmızı bir nokta çiz" diyorsun. O noktayı oraya koymak hafızadaki bir byte'ı değiştirmekten ibaret de olabilir, çok daha karmaşık bir işlem de. Her halükarda çağırdığın API fonksiyonu senin için hallediyor. Diyelim ki API nokta koyabiliyor ama gerisini yapamıyor. Bu durumda iki koordinat arasına çizgi halinde noktalar koyacak fonksiyonu, ya da çeşitli geometrik şekiller çizecek fonksiyonları kendin kodluyorsun ve motorun bir parçası haline getiriyorsun. İş ekrana yazı yazmak, ya da atıyorum, .png formatında bir resmi göstermek olduğunda, belki ek kütüphanelerden faydalanıyorsun ve bu böyle devam ediyor. Bu sırada izlenmesi gereken yol, temel bazı özellikler için yeniden kullanılabilir kod parçaları yaratmak. Bu parçaları mümkün olduğunca soyut, esnek ve birbirinden bağımsız tutmak lazım. Tabii bu daha ziyade genel programlama tavsiyeleri başlığına giriyor.

Sana tavsiyem, SDL kütüphanesini biraz kurcalaman. Onu kurcalarken aklındaki birçok soru kendiliğinden yanıt bulacaktır sanıyorum.

Mektuplarınız için adresimiz,
postaidaresi@oyungezer.com.tr
Sen de yaz, sen de bir şeyler söyle.
Söyle sevda içinde türkümüzü,
aç bembeyaz bir yelken, neden
herkes güzel olmaz, yaşamak bu
kadar güzelken?

Gezenti



Almanya'daki Star Wars Celebration'da bir mola veren Emir Urcan, R2-D2'nun biplemelerine dayanamayıp mekânı terk etmeden hemen önce.

Life Hack: Türkçe klavye ile yazılmamış olan mektupları http://turkce-karakter.appspot.com'a gönderiyoruz ve hayat bayram oluyor!
Bora Alper

Aa, ne güzel! Denedim şimdi, çalışıyor valla. Bunun bir değişiğini daha önce GitHub'da görmüştüm ama nasıl çalıştığını anlayamamıştım. Bir ara tekrar bakayım.

✉ SORULAR GELİYOR, KAÇIN!

Merhaba Eren, merhaba Oyungezer, merhaba dünya! Size uzun zamandır posta atmıyorum, o yüzden içimde birikenleri sorma zamanı gelmişti. Zamanını almadan, hemen sorularıma geçmek istiyorum:

1- Sizce oyun bağımlılığı nerede başlar? Kime bir "oyun bağımlısı" lakabını takabiliriz?
Neyin bağımlılık sayılıp neyin sayılmadığı tartışmalı bir konu, ama kendine ya da bir başkasına şu soruları sorabilirsin:

- Oyun oynama süreni kendi başına denetim altında tutabiliyor musun?
- Oyun oynamanın olumsuz bir etkisini gördüğün halde oynamaya devam ediyor musun?
- Oyun oynayamadığın zaman ciddi derecede mutsuz oluyor musun?

2- Bu ayki sayınızdaki "Oyunlardan kazanç elde etme" adlı yazınızı çok beğendim ve YouTube'da "Let's Play" yaparak kazanç elde etme hakkında bir sorum var. Türkiye'de Let's Play yapan bir kişinin videolarını tüm dünya aynı sıklıkla mı görür? Yoksa oyuncunun videoları yaptığı yerde mi? (Umarım sorum anlaşılmıştır.)
Türkçe videoları Türkiyeli kullanıcılar daha mı sık görüyor dersen, evet, daha sık görüyor. YouTube'a oturum açmadan girersen ana sayfada çoğunlukla Türkçe dizi fragmanları, klipler, maç özetleri ve siyasi videoların yer aldığını göreceksin. Türkiye'de ne popülerse o gösteriliyor. Oturum açtığındaysa abone olduğun kanallar, önceden izlediğin videolar, yaptığın aramalar gibi şeylere göre düzenlenen sana özel bir sayfayla ve önerilerle karşılaşıyorsun.

Eğer hazırladığın videonun içeriği ve başlığı İngilizceyse, videoyu Türkiye'den yüklemiş olmanın bir zararı olmaz. Türkçeyse zaten sadece Türkçe bilenleri hedefliyorsun demektir, yine sorun olmaz.

3- Ortalama bir oyunu incelemek ne kadar zamanınızı alıyor? Mesela oyunu kaç kere tekrarlıyor, ve bütün bu işleri nasıl sıkıştırıyorsunuz?
Sanırım çoğumuz oynarken notlar alıyor, daha sonra bunları yazıya döküyor. Zaman kısıtlıysa ekranın karşısına oturup başlıyorsun yazmaya, bitene kadar kalkmıyorsun. Bol bol zamanın varsa aklına bir şeyler geldikçe yazıyor, günlere yayıyorsun. Ne kadar zaman aldığı kişiden kişiye, oyundan oyuna değişiyor. Bazılarını bir kez bitirmek yeterken bazılarını farklı şekilde bir daha oynamak, bazılarının örneğin çok oyunculu bölümünde ayrıca bol zaman geçirmek gerekiyor.

4- Bu sorunun daha önce sorulduğuna eminim ama ben hiç cevabına rastlayamadım. Ofiste bir oyunu kimin inceleyeceği nasıl seçiliyor?
Evet, bu pek çok kez sorulmuştu. Bazı oyunları kimin inceleyeceği önceden belli oluyor; ya o türde oyunlardan en iyi o anladığı için, ya da önceden ofiste lobi yaptığı için. Geriye kalan oyunlar kimin en çok istediğine ve yazarların yoğunluğuna göre dağıtılıyor.

Umarım çok uzun olmamıştır ve umarım bu postayı diğer posta yığınlarının arasından bulup en azından bir göz atabilirsin. Umarım iyi bir yaz geçirmişsinizdir.
Ege Gülşan

Göz atmakla kalmadık, bir de yayımladık Ege. Haydi kal sağlıcakla.

✉ AMERİKA'DAN SELAMLARLA

Merhaba Eren Abi. Öncelikle sana ve tüm OGZ ahalisine selamlarımı iletiyorum. Bu ay Amerika'ya gittim. Maalesef bizim buraya OGZ çok zor geliyor. Ben de dedim şimdi ta oralara gidiyoruz, bir OGZ götürmeden olmaz. Aldım yanıma eski bir sayıyı. Atatürk Havalimanı'na varınca son sayıyı alabildim. Amerika'da bir de resim çekindim arkadaşla beraber. Soldaki arkadaşım Yusuf Can Aydemir, sağdaki de benim. Resimdeki yer Burlington, VT Church Street. Gezenti'ye koyarsan sevinirim. Neyse fazla uzatmayayım.
Gezenti'yi bu ay başkası kaptı ama seninkini de bir köşede saklıyoruz Burak.

1- Abi, New York'taki GameStop'a gitim. Ama orada sadece ikinci el satılıyordu. Sitesinde sıfır oyun satıyorlar. Neden mağazada sadece 2. el olduğunu anlayamadım. GameStop'un sistemini bir anlatırsan sevinirim.
Amerika'da bu ikinci el pazarı, oyunları kiralama, değiş-tokuş etme olayı gayet yaygın. Ama GameStop'un kendi özel çalışma sistemini bilemiyorum doğrusu.

2- Oraya gitmişken bir de gavur dergisi alayım dedim. Baktım PC Gamer vardı. Dergi hem OGZ'den 50 sayfa daha az, hem sayfaları daha küçük, bir de üstüne OGZ'den iki kat daha pahalı. Valla Amerikalılar iyi kazık yiyor sanırsam. Çünkü bizim bir de Sinan abimizle Eren abimiz var :D
Dünya genelinde dergicilik dijital alana kayıyor artık (ben de fiziksel bedenimi terk edip kablolarda yaşamayı düşünüyorum).

3- Şu Steam Kartları çok güzel şeylermiş yahu. 20$ veriyor 20$'lık kart alıyorsun. Vergisi yok bir şeyi yok. Mis gibi sistem vallahi. Şöyle uygun bir fiyatlandırma yapıp da Türkiye'ye getirseler fena olmaz.
Steam kartları deyince aklıma ilk trading card'lar geldi ama sanırım sen pre-paid kartları kastediyorsun. Bilmeyenler şuradan bakabilir: store.steampowered.com/account/redeemwalletcode

4- Dergide Kızıl Ordu seven varsa bir soruverebilir misin acep en sevdiklerinin hangisi olduğunu? Benimkiler "Cossack's Song" ve "The Cossacks".
Ofiste sordum fakat anlamsız surat ifadeleriyle karşılaştım Burak. Sinan'ın sevdiğine dair bazı rivayetler var. Buyurunuz bu da konuyla ilgili gereksiz bir bilgi: İngilizcede Cossacks olarak bilinen Doğu Slavları ile bugün Kazakistanda yaşayan Türk ırkına mensup Kazaklar ayrı topluluklar. Fakat her ikisinin de ismi eski Türkçede maceracı, gezgin gibi anlamlara gelen *kazak* sözcüğünden geliyor.

Tüm dergi ahalisine iyi ve bol oyunlu günler diler ve başarılarınızın devamını dilerim.
Burak Akkaya

Ve işte böyle sona eriyor son Posta İdaresi'nin son mektubu. Unutmayın ki dükkânı kapatmıyoruz, sadece taşınıyoruz. Adres şimdilik aynı, mektuplara devam.
-Eren Okka

@oyungezer

giray ozil'in oyungezer temmuz sayisindaki yazisi, ozetlemis dusuncelerimi pic.twitter.com/Pfp5NiUdhL **(black widow, @ilkinozdemir)**

Redhack'in sözcüsünün sesi oyungezer dergisinin editörü sinan'in sesine cok mu benziyor bana mi oyle geliyor (aman bas yakmayalim da)
(M.G., @gandalfthemad)

Kalemine sağlık *@sarpkurkcu @oyungezer #fantastiğimedokunma* **(Selçuk Alpaslan, @SelcukAlpaslan)**

LEVEL ve OYUNGEZER dergilerini yararlı DVDleri için aldım. Eve gelince laptopumun DVD okuyucusu olmadığını hatırladım. Sanırım şapşiğim ben.
(İso., @isooomail)

Karsimda yuzuklerin efendi kucagimda pc yanimda oyungezer elimde ice tea daha ne olsun :D
(Derin Deniz -Diren-, @DerinDenizC)

Bunu kaçıncıya söylüyom bilmiyom ama gerçekten okurken içimin kıpır kıpr olduğu tek dergi Oyungezer harbi mutluyum ya
(Bilal Alpaslan, @AlpaslanBilal)

Aaaağ Oyungezer'in bu ayki sayısında koskoca 2 sayfa Shingeki no Kyojin var !!! :')
(Claudriel, @ozgekavukcu)

Varolsun bağzı point-and-click adventure'lar... *@oyungezer* **(Gün, @perfect5tranger)**

@oyungezer Dergideki MGS ön incelemesini okuduktan sonra yaptığım araştırmanın haddi hesabı yok. Gray Fox teorisinden sonra kayboldum ben.
(Koray Aydın, @doomlrd)

"Ama hakkıyla yapmaya kalktığınızda her iş zordur zaten." - *@girayozil* - *@oyungezer* 2013/08
(Burak Yiğit Kaya, @madbyk)

@oyungezer İtiraf edeyim Eren abinin posta idaresinde yazdığı uzun paragrafları okumuyorum.
(Alieren, @alierenesen)

Şimdi mutlu olduğum Oyungezer ailesine vakit ayırabileceğim sevdiğim dizileri izleyebileceğim
(Bilal Alpaslan, @AlpaslanBilal)

Ofise gidip "kaç yaşına gelmişiniz hala çocuk gibi oyun mu oynuyorsunuz!" desem n'olur acaba. *#oyungezer*
(Berkan Cesur, @berkan_cesur)



PIXEL



NASIL BİR DUYGU BİLSENİZ!



EMRE SÜMER
twitter.com/knighTeen_87

BU AY RETRO İÇİN NE YAPTIN?

- Dostlarla **split-screen Lotus Challenge** oyna.
- **Onimusha** serisine yeniden dön.
- **Policenauts**'un çevirisi çıkmış, kaçırma.

İnanın aylardır yazı yazabilmek için boş köşe kovalayan bir adam olarak buraya ne yazmalıyım hiç bilmiyorum. Volkan artık Army Men olup köşeyi birkaç aylığına bana devrettiği için fırsat çakalı gibi gözükmek de istemiyorum. Ama bir çocukluk hayali olarak kovaladığım bu işte devirdiğim 4 yılın ardından çeyrek sayfa yazılarla başlayıp, şu an geçici de olsa köşenin sorumluluğunun bana emanet edilmesi ayaklarımı yerden kesmiyor dersem yalan söylemiş olurum. Bir rüyaydı bu, elimde değil. Ama rüyaların özelliğidir kısa sürmeleri.

Bu köşede eski oyunları özlediğimiz yalan. Bizim tek özlediğimiz şey o zamanlar elde ettiğimiz mutluluğumuz. O mutlu dönemlerini yaşarken mutlu olduğunun farkına varabilen var mıydı aranızda? 10-15 yıl sonra da bu günlerin ne kadar güzel olduğunu yâd edecek ve "ulen ne varsa eskide vardı be!" diyeceğiz. Artık adım gibi biliyorum bunu.

İnsan hiçbir zaman tam anlamıyla mutlu olamaz. Her zaman hayatında eksik bir şeyler vardır. O yüzden de yaşamaya devam eder, bu boşlukları bir gün tamamen doldurup kesin mutluluğa erişeceğine inanır. Ama bu da büyük bir yalandır. Aslında onu yaşamaya iten bu uğraşın ta kendisidir, yani mutsuzluktur.

Anlayacağınız biz de mutsuzuz. Kısa süre içerisinde Pixel de bu mutsuzluktan nasibini alıp değişecek. Pek çok yeni içerik ve köşe sizlerle buluşmayı bekliyor olacak. Ve hep beraber gene aynı şeyi kovalıyor olacağız. O, şu, bu değişmiş, ne fark eder?

DUCKTALES YILLAR SONRA ALTINLAŞIRSA

Capcom'un bu yılki en sevimli hareketi, DuckTales'in yeniden yapımını duyurmasıydı. Bunca AAA oyunun arasında kalmışken bile DuckTales için heyecanlanabilmemiz hep hatıralarımızın canlanmasından. Capcom'un şimdilerde bazı gazetecilere gönderdiği altın DuckTales NES kasedi, ortamlarda konuşulmaya başlandı bile. Özel etkinliklerle sahiplerine kavuşacağı söylenen bu kasetleri sınırlı sayıda üretmiş Capcom. Koleksiyoncuların çıkardığı garip sesleri şimdiden duyabiliyorum.



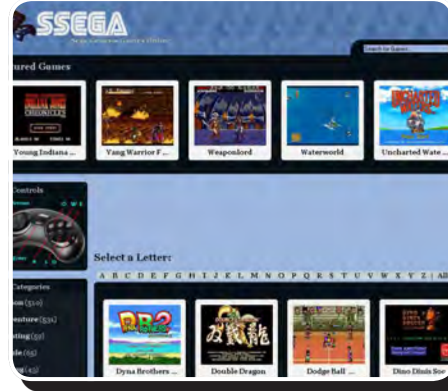
EA'DEN 20. YIL HEDİYESİ: NHL 14: '94

Buz hokeyi konusunda Türkiye'den pek ses çıkmaz normalde ama biz oyuncular istisnayız, aramızda Amerikalılardan daha fanatik buz hokeyi takipçileri bulabilirsiniz. EA de bu kitleye güzel bir sürpriz yapıyor: NHL 14'ün son halinde NHL 1994 oyununun tam sürümünün yer alacağı bilgisi kesinleşti. Her yıl spor oyunu almanın saçma olduğunu düşünenler için sempatik bir fırsat gibi. Yalnız şu EA'i de tam sevsek mi sevmesek mi bir türlü bilemiyoruz. Bazen kepçeyle verip sapıyla gözümüzü çıkaracak diye korkuyoruz. Hadi bakalım.



GENESIS'İ ÖZLEYENLERE GÜZEL HABER

Retro kültürünü evimizde, yöremizde yaşatmak için ne kadar istekli olsak da teknoloji o kadar cazip tekliflerle çıkıyor ki karşı koyamıyoruz, retroyu boş verip kolaya kaçıyoruz. Örneğin, bulsak bile gerçek retro konsol kullanmak yerine emülatörü tercih ediyoruz. Ama Sega Genesis oyunlarını özleyen bu tembellere bir müjdemiz var! Artık emülatöre de ihtiyacınız yok, daha da tembelleşebilirsiniz! Ssega.com sayesinde artık tüm Sega Genesis oyunlarını tarayıcı üzerinden oynamanız mümkün. Eh, haberi burada sonlandıralım da, siz oyuna kaçıverin...



NES KOLU İLE ARABA SÜRMEK İSTER MİYDİNİZ?

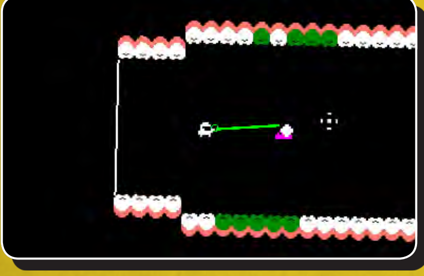
Retro oyun mecrasından öyle çılgın haberler çıkıyor ki sanırım bir gün biri E.T kasetlerinden tarhana yapmayı da başaracak. İki hacker basit yollarla güvenliğimizin kötü emellere alet edilebileceğine dair bir farkındalık yaratmak istemiş ve ortaya şöyle garip bir sonuç çıkmış; bir arabayı NES kolu ile sürmek. Bu çalışma, aslında NES kolu ile araba sürülebildiğini değil, doğru şekilde hack'lenirse tüm arabaların korsan yollarla hareket ettirebileceğini kanıtlamak amacıyla yapılmış. Videosu için: ***http://bit.ly/1aTyJ6Z***



BEATRIX: BATTLE DENTIST

Mikrop seni!

Oyungezer okuyan ebeveynlerin ellerini göreyim? ***Beatrix: Battle Dentist*** her ne kadar çocuklara diş sağlığı konusunda çeşitli alışkanlıklar aşılamak amaçlı basit bir oyun olsa da, biz koca bebekleri de eğlendirebiliyor. Hedef kitlesi, ilkokuldayken "10 dakikada İpana yumurta deneyi" yapmış herkes. Böyle şeylerle eğlenebiliyor ve sizden sonra gelen yavrucakları da kendiniz gibi yetiştirmek istiyorsanız şöyle buyurun: **http://bit.ly/17LH75P**



DREAMCAKE RESCUE

Sevgilim beni duyuyorsan ses ver

Bağımsız ve ücretsiz yapımların karakteristik özelliklerinden biri sade olmalarıdır. Genellikle o kadar sadeleştirilmiştir ki ses falan bulamazsınız oyunda.
Ama ***Dreamcake Rescue*** bu geleneği bozmuş ve sesi ana unsur olarak kullanan eğlenceli bir oyun olmuş. Erkek arkadaşını kurtarmak isteyen birkaç piksellik romantik bir kahraman olmak isterseniz doğru oyun burada: ***http://bit.ly/16OgBME***



SERIAL SNIPER

Battlefield'daki sniper değil bu

"Bil Bakalım Kim" oyununu hatırlar mısınız? Çocukluğumuza damgasını vurmuş bu fenomen kutu oyunu, yıllar sonra ekranımıza çok farklı bir formatta geliyor; bu seferki sorumuz ***"Bil Bakalım Kimi Vurmalı?"*** olmuş. ***Serial Sniper***, verilen yönergeler eşliğinde doğru hedefi bulup vurmanıza dayanan ufak bir oyun. Yanlışlıkla bile olsa bir sivili vurursanız oyun sizi hak ettiğiniz şekilde **Game Over** diyerek cezalandırıyor. Elinizin ayarına sahip çıkın yani. ***http://bit.ly/15bhKLX***



UNUTULMAZ SERİLER

FUTBOL 22 KİŞİ OYNANAN VE RAKİBE DAYAK ATILAN BİR OYUNDUR (BİZ BÖYLE GÖRDÜK)

FOOTBALL CHAMP

Yazıyı maziyı bırakın ve kendinizi bir an için eski bir oyun yapımcısı olarak hayal edin. 92 Avrupa Kupası yaklaşıyor ve siz de bunu fırsat bilip oyuncuları kendi oyununuza çekmek istiyorsunuz. Peki, nasıl yapacaksınız? Turnuvanın ruhunu yansıtan, dönemine göre harikulade bir futbol simülasyonuyla elbette, öyle değil mi? Hayır! Tam aksine rakip oyunculara tekme tokat girip uçan tekme atabildiğimiz, hatta süper şutlarla kaleciyi kaleye gömdüğümüz bir oyunla: Huzurlarınızda, Football Champ ve Japon düşünce sistemi beyler!

Biz ne kadar dalga geçersek geçelim Taito'nun seçtiği bu yol adamları gayet güzel bir şekilde hedefine ulaştırdı ve seriyi de bizim gibi dinozorlar için efsane haline getirdi. Tabii oyunu bu kadar ilgi çekici kılan futbol ruhundan ziyade rakip oyunculara meydan dayağı atabilmemiz, hakemin bütün faullere sarı kart gösterip maçtaki niyeyse sadece 3, 7 ve 11. faullere kırmızı kartı çıkarması, dördüncü bir kırmızı kartı asla göstermemesi, hatta hakemin göreceği mesafede dalarsanız düdük falan da çalmaması gibi akıllara ziyan oyun mekanikleri oldu kuşkusuz. Lakin bir futbol maçında böylesine şiddeti reva gören bir serinin skor ekranına isim olarak SEX yazmaya çalıştığımızda "!!!" şeklinde değiştirip engellemesi de ayrı bir fenomendir. Yakın zamanda canım ülkemizde yaşananlar sırasında aklımdan Football Champ geçmedi değil hani.

Zamanında ekranda konuşan futbolcuları gören biricik abimin çenesinin düşmesine sebep olan seride garanti gol atabilmek adına süper şut barını biriktirmek, hat-trick yapınca oyunun aniden zorlaşması falan inanın onca yılın ardından beni hâlâ maziye götürüyor püfür püfür.

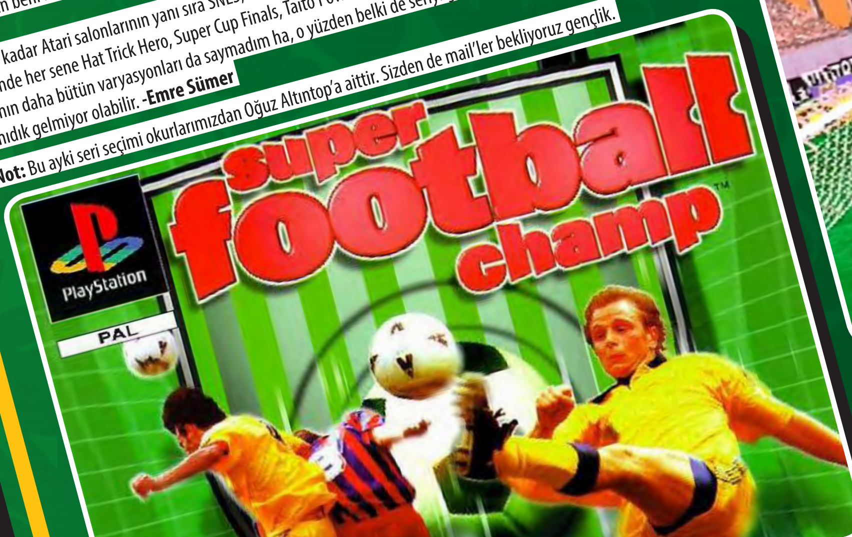
96'ya kadar Atari salonlarının yanı sıra SNES, PSX, Saturn gibi çeşitli konsollarda da ekmeğini kovalayan seri sapık biçimde her sene Hat Trick Hero, Super Cup Finals, Taito Power Goal gibi pek çok alakasız isim değişimi geçirdi. İnanın daha bütün varyasyonları da saymadım ha, o yüzden belki de seriyi gayet iyi biliyorsunuz da şu an ismi tanıdık gelmiyor olabilir. **-Emre Sümer**

Not: Bu ayki seri seçimi okurlarımızdan Oğuz Altıntop'a aittir. Sizden de mail'ler bekliyoruz gençlik.











AYA BREA

EN KÖTÜ MUTANTIMIZ BÖYLE OLSUN

Madem ki maziden dem vuran bir işletmeden ekmek yiyoruz, sizlere karşı dürüst olmam gerekiyor dostlar. Benim de Aya Brea'a ya ait aklımda kalan en unutulmaz şey elbette ki *Parasite Eve 2*'deki epik duş sahnesi. Tamam mı? Duymak istediğiniz bu değil miydi? *(Yalnız değilsin dostum* ***-Ömer****)*

Square'in ilk Mature etiketli oyunu olan *Parasite Eve* serisinin baş sülünü olan Aya, tıpkı *Resident Evil*'ın Jill Valentine'ı gibi "seksapelini kullanmayan seksi ve güçlü kadın" felsefesinin ürünü elbette. Bu sebeple Amerikan fiziği ve saç renginin yanı sıra Asyalı inceliği ve çekikliği kombine edilince, hiç de inkâr etmeyelim, hepimizin aklı gitti kuşkusuz (Mary Elizabeth Winsted geldi bak aklıma şimdi). Tabii bu seçim bizi etkilemek için değil, babası Amerikalı anası da Japon olduğu için böyle (elbette ki yedik Square, elbette :)

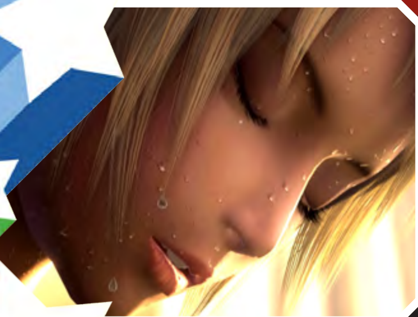
Küçük yaşlarda ailesini bir trafik kazasında kaybeden Aya, rahmetli kardeşi Maya'dan kornea nakli ve Dr. Hans Klamp'in şeytani deneyleri sonucu mitokondrisinde yaşanan mutasyonlarla çeşitli doğaüstü güçlere kavuştu. Zaman içerisinde pyrokinesis ve hızlı iyileşme gibi yeteneklere sahip olduğunu fark eden kızımız kriminoloji okuyup MIST'e de katılınca ömrünü ortalığı survival-horror'a çeviren mutantlara karşı savaşmaya adadı. İnanın öyküden falan bahsedip olayı güzelliğinden uzaklaştırmaya çalışıyorum ama Square bile izin vermiyor buna. Üçüncü oyunda hatun 38 yaşına gelmesine rağmen "mitokondrisi daha yaşlanmadı hehe" diyerekten daha da gençleştiriyor, hatta sapıtıp doğum tarihini de değiştirip bir yaş daha da gençleştiriliyor. Söyleyin benim gibi gariban bir yazarın elinden ne gelir? (Üçüncü oyunda hafızasını yitirdiğini de belirtmek mesela.)

Topu topu üç oyun ve *Chocobo Racing*, *Dissidia 012 Final Fantasy*, *FFXIII*'de Lightning'in onun kıyafetini giymesi gibi misafirliklerin ardından kendisinin gül yüzünü tekrar görür müyüz açıkçası emin olamıyorum. O kadar popülariteye rağmen üçüncü bir oyun için bile 10 yıl beklemek gerekti ne de olsa. Zaten MIST'ten emekli olacağı kesinleşirse kendisine alternatif bir iş teklifim var: Ülkemiz kızlarına "sade giyinip güzel olmak" konusunda konferanslar versin. Milletçe acil olarak buna ihtiyacımız var çünkü. **-Emre Sümer**

KİMLİK

Doğum Tarihi & Yeri: 20 Ekim 1973 & Boston
Yapımcı Firma: Square Enix
Huyları: Sade giyinip seksi olmak, mutasyon, duş
Favori Platformları: PSX, PSP

AYA BREA • SQUARE ENIX • THE 3RD BIRTHDAY • AYA BREA • SQUARE ENIX







PSN & XBLA

PSN

XBLA



THE LAST BOUNTY HUNTER

FMV'yi seven kovboy

İnsan zaman ilerledikçe lazer disk gibi teknolojilerin gerçekten de tükenmesi gerektiğini iyice idrak ediyor ve yitip giden teknolojilerin arkasından ağıt yakmanın saçmalığını kavrıyor. Bu disklerin boyutuna bir bakın da kendiniz görün. İşte *The Last Bounty Hunter* da zamanında anca böyle devasa disklere sığdırılan, sonra da "ya biz bunu niye bu kadar büyük yaptık ki?" diye normal CD'lere sıkıştırılan, ekrandaki gerçek aktörleri vurduğumuz bir shooter oyunu. PlayStation Move'u kullanarak oynadığımız oyunda Vahşi Batı'da terör estiren suçluları indiriyor ama kısa sürede de sıkılıyoruz. Bari yeniliklerden yardırayım diyorum ama orada da pek bir şey olmadığından (onca yılın ardından birisini vurduğumuzda hâlâ yarım saniyelik lag oluşuyor) sadece shooter sevenlere ya da klasik FMV (full motion video) oyunları özleyenlere tavsiye ediyorum. Bu oyunlar boy boy, selamlıyor sizi Emre kovboy. **-Emre Sümer**

Platform: PS3, Wii
Çıkış Tarihi: 31 Temmuz
Fiyatı: 7,99$
Yapımcı: Digital Leisure Inc.
Oyuncu Sayısı: 1-2



DUCKTALES: REMASTERED

Bizimkisi bir ördek hikâyesi

Bu ay ofiste feci bir DuckTales fırtınası esti. Oyunu az kişi oynadı, ondan bahsetmiyorum. Ama koca koca adamların *DuckTales*'in meşhur müziği eşliğinde bütün dans yeteneklerini sergilediği, her "DuckTales!" dendiğinde "woo-oo" diye cümlenin devam ettirildiği bir sahne hayal edin (ya da etmeseniz daha iyi mi ne...?) Demek ki **Varyemez Amca** hepimizin kanına bir şekilde girmiş (işte bunlar hep kapitalizm). Siz de 90'ların o *DuckTales* çizgi filmini seyredip Varyemez Amca'nın kasasında yüzmeyi hayal eden çocuklarından biriyseniz **Capcom**'un 1989 yapımı oyununun tamamen baştan hazırlanmış bu sürümüne ilgi göstermek isteyebilirsiniz. Basit, renkli, eğlenceli ve bol ördekli bir platform oyunu kendisi. Ama *DuckTales* sizin için bir şey ifade etmiyorsa öneremeyeceğim. Çok daha iyileri var şu an piyasada. **-Ömer Akdağ**

Platform: Xbox 360, PS3, Wii U, PC
Çıkış Tarihi: 11 Eylül
Fiyatı: 1200 MP
Yapımcı: Capcom
Oyuncu Sayısı: 1

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

[Bizimkiler Wizard of Wor'da bu kez birbirlerini vurmamak için sözleşmişlerdir. Her şey son derece dostane şekilde başlar...]

Sinan: Geliyo geliyo gelyoooo! Cadııı!
Tuğbek: Ya Cadılı vuramıyom ben!
Sinan: Sana geliyor olm tut, vur!
Tuğbek: Olmuyor işte vuramadım! Off, cadılı istemiyom!
Sinan: Kaç sen, ben sağdan girip soldan oradan çıkayım...
Tuğbek: GeliyoooOO!
Sinan: Geldim! Bana doğru kaç, gel bana doğru...
Tuğbek: Huaaaaa!
Sinan: Tam önüme getir oni!
Tuğbek: İmdAAK!
Sinan: Al! Al Al! AAAAAAL!
Tuğbek: Ahaahhaha! Vurdun cad... A! Ama beni de vurdun!?
Sinan: Biliyorum, tüm puan benim oldu! En çok skor beniiim! :}
Tuğbek: Dost musun lan sen de ha?! Katil!
Sinan: Aaa, uzatma ya alt tarafı puan aldım!
Tuğbek: HaiN! Git evimden komodor oynatmicam sana! Benim komodorum bırak.
Sinan: Ama!
Tuğbek: ANNNEEEE! SİNAN BAŞ PARMAĞINI İŞARETLE ORTA PARMAĞININ ARASINDAN SALLIYO BANA!
Sinan: Lan! Deme öyle, dayak yerim!
Tuğbek: ANNEEEE! SİNAN SİGARA VERİYO BANA!
Sinan: Deme ya... Ühühühü...
Tuğbek: Bi daha beni vurcan mı?
Sinan: Vurmam, valla vurmam! Sesini alçalt biraz ya, duyacak annen.
Tuğbek: İstediğim oyunu alcan mı?
Sinan: Alırım, nolur sus.
Tuğbek: ...
Sinan: ...
Tuğbek: Ehehe, gel bi el daha oynayalım, sonra bilgisayarcıya gidelim yürümeli taramalı oyun alalım.
Sinan: Olur... Annenler ne zaman dönecek?
Tuğbek: Yarın.

GÖNÜLLERİN ŞAMPİYONU





Doğruya doğru, biz oldukça şahsına münhasır bir milletiz. Her seferinde bütün dünyayı şaşırtabilmemiz bir yana, hâlâ kendimizi bile şaşırtmaya devam ediyoruz. Ve bu ilginç özelliğimiz oyun seçimlerimize de yansıyor. Lafı getirmek istediğimiz yer şurası: Tüm dünyanın omuzlara aldığı oyunlar dururken, bir şekilde gidip daha az beğenilen alternatifine gönül veriyoruz. Herkes tersini söylerken bile fikrimiz değişmiyor, "modası geçti" denen "o" oyundan vazgeçmiyoruz. İşte bu ay Pixel ekibi olarak bu anomaliyi ele almaya karar verdik. Eminiz ki aşağıdaki oyunların pek çoğunu sizler de zamanında baştacı ettiniz. Hadi hadi çekinmeyin... -EMRE SÜMER

DOUBLE DRAGON II: THE REVENGE [NES]

Dünyada tercih edilen: Double Dragon 1 [Arcade]

Bizim jenerasyon iyi bilir, 2000'lere kadar ülkemiz, oyun dünyasını Azerbaycan gibi bayağı bir geriden takip ederdi. Bu da elbette ki çeşitli oyunları ve konsolları kaçırmamızın yanı sıra özellikle klasik arcade oyunlarının çoğunu da ıskalamamıza neden oldu. Bakmayın burada atıp tuttuğumuza, efsane sayılan pek çok oyunla aslında yıllar sonra emulatörler vasıtasıyla tanıştık, yalan mı? Ben de dâhil pek çok Türk genci için de *Double Dragon* serisi de aslında NES'teki ikinci oyunla başlamıştır. Ara demolar, teknikler, müzikler, beraber oynama özelliği falan öylesine muazzamdır ki bu saydığım özelliklerin çoğu da oyunun NES versiyonuna özel olarak yapılmıştır. Bu oyunu oynadıktan sonra ne kadar klasik olursa olsun o bug dolu hantal oyun kimseye güzel gelir mi? Gelmez tabii. - **Emre Sümer**









WINNING ELEVEN SERİSİ [PSX]

Dünyada tercih edilen: FIFA serisi [PC]

Utanmadan iddia ediyorum, resmi olarak *PES* çatısı altında toplanmadan önce klasik *Winning Eleven* (ülkemizdeki adıyla Vinik ya da Japon 3) serisine en çok rağbet gösteren 2-3 ülkeden biri Türkiye'dir. Öyle ki oyunların sıvama Japonca olması bile ülkemiz gençliğini durdurmaya yetmemiş, uzun yıllardır internet kafelerde *FIFA* peşinden koşturanlar da bir anda jilet gibi kesilmiştir. Peki, neden böyle oldu? Oyunun kalitesini zaten tartışıyor değiliz, ama bu oyunu ülkemize getiren PlayStation kafelerin o yıllarda mantar gibi pörtlemesiyle bir bağlantısı olabilir mi sizce? Hele korsanı pek kabul etmeyen batı topraklarına oyunun PES'leşmeden adım atamayışının? Evet, ben de öyle düşünmüştüm zaten. **-Emre Sümer**









GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS [PC, PS2, XBOX]

Dünyada tercih edilen: Grand Theft Auto 4 [PC, PS3, 360]

Tabii ki dördüncü oyun da dâhil olmak üzere GTA serisinin tamamı ülkemizde de gayet popüler olagelmiştir ama *San Andreas* sanki bu topraklarda biraz daha fazla sevildi. Hâlâ kafelerde oynayanları görebilirsiniz mesela. Nedenini tam olarak bilmesem de CJ'dendir diye tahmin ediyorum. Sanırım CJ diğer *GTA*'ların ana karakterlerinin aksine daha içimizden, yarın sabah gelip kahvaltı soframıza otursa yadırgamayacağımız bir adam. Belki de her Türk gencinin içinde arada mahalle basan, ona buna sataşan, çeteci bir zenci yatıyordur, kim bilir? **-Ömer Akdağ**











GOAL 3 [ASLINDA KUNIO-KUN NO NEKKETSU SOCCER LEAGUE] [NES]

Dünyada tercih edilen: River City Ransom [NES]

Yaptığı bütün iş oyunun ana ekranındaki yazıyı hack'lemek olan adamın, bu ismin bütün bir millet tarafından oyunun orijinal adı olarak kabul edileceğinden haberi olamazdı herhalde. Ülkemize korsan NES kasetlerinin maymun edilen hack'leri sayesinde *Goal 3* adıyla giriş yapan oyun, futbol mantalitesi *"Vur, kır, parçala, bu maçı kazan!"* olan halkımız tarafından da coşkuyla karşılandı. Lakin *Kunio-kun* karakterini ve Nekketsu serisini dünyaya tanıtan, hatta şu an çok büyük bir popüler kültür ikonu olan *River City Ransom*'un esamesi bile okunmadı bu topraklarda. Kasetleri bırakın, NES'lerimiz bile çakma olduğu için save sisteminden de mahrumduk, o yüzden de öyle kayıt etmeyi gerektiren oyunlar pek ülkemize giriş yapmıyordu anlayacağınız. Korsan morsan diyoruz ama adamlar oyun tarihimize yön vermiş resmen **-Emre Sümer**









NEED FOR SPEED: UNDERGROUND [PC, PS2]

Dünyada tercih edilen: Need for Speed: Most Wanted

Biliyorsunuz bütün insanların birbirine bir şekilde bağlı olduğuna, birbirini etkilediğine dair çeşitli felsefi akımlar mevcut. *NFS: Underground*'un Türkiye'de bu kadar popüler olmasına başka açıklama bulamadım. Bu ülkede Doğan görünümlü Şahinler çoğaldıkça senin, benim, istisnasız herkesin içinde az ya da çok bir Doğan görünümlü Şahin yapma arzusu doğmuş ve *Underground* tam olarak bu isteğimizi karşılamasa da ona en yakın şeyi sunmuştur. Bu sonradan oluşmuş temel ihtiyacımızı (Biraz *Hızlı & Öfkeli* etkisi seziyorum –Emre) bir nebze olsun karşıladı sanırsam. Evet. **-Ömer Akdağ**









RESIDENT EVIL 3: NEMESIS [PSX]

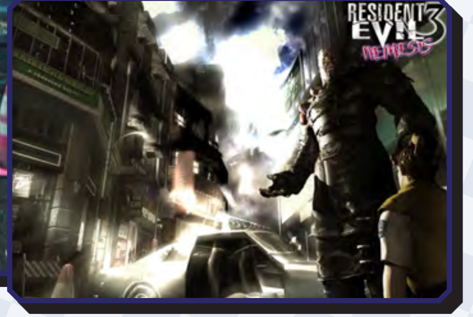
Dünyada tercih edilen: Resident Evil 2 & 4 [PSX & PS2]

İnanın yıllar sonra seriyi tekrar en baştan bitirince kendime de aynı soruyu sordum. 2 ve 4 dururken biz bu üçüncü oyunu niye bu kadar sevmişiz? Aklıma tek bir mantıklı açıklama geliyor, o da henüz internet falan çok yaygın olmadığı için İngilizcemizin "What is your name?" civarlarında seyretmesi. *Resident Evil 2*'yi konusunu, sunduğu oyun mekaniklerini, iki farklı karakterle oynamanın getirdiği yenilikleri tam çözemeden affedersiniz hıyar gibi oynayınca insana habire kovalayan Nemesis manyağı çok daha unutulmaz geliyor haklı olarak. Jill ablamızın sülünlük yüzdesi de çok büyük bir etmen tabii. İnanmıyorsanız şimdiki aklınızla bir bitirin de görün İngiliz kaşıyla Fransız kakasının olayını. **-Ömer Akdağ**









LOTUS TURBO CHALLENGE SERİSİ [MEGA DRIVE & PC]

Dünyada tercih edilen: Out Run, Test Drive

Lotus yarış oyunu desem aklınıza hemen "şak" diye arabaların çarpışma efekti gelir herhalde? Zamanında ülkemizin adeta bağrına bastığı oyun öylesine sevilmişti ki *Super Mario World* ve *Street Fighter 2* gibi televizyonlarda bile oynatılmaya başlanmıştı, o derece. *Out Run*'da drift yapmak zordu, *Test Drive* fazla simülasyondu (evet) ama *Lotus*'u oynamak acayip kolaydı. Ekranı da haşırt diye ikiye böldüğünden arkadaşla beraber joystick ve klavyelere kurulunur, kola & bisküvi ikilisiyle saatlerce lüpletilirdi. En son ne zaman split-screen oyun oynadığınızı hatırlamıyorsanız derhal yanınıza dostlarınızı alıp bir deneyin bakalım. Hâlâ gideri var. **-Emre Sümer**



MIGHTY FINAL FIGHT [NES]

Dünyada tercih edilen: Final Fight [Arcade]

Bir saattir milli oyun geçmişimiz hakkında atıp tutuyorum ama bu sefer laf söylettirmem. *Mighty Final Fight* gayet de arcade versiyonundan çok daha kalite bir oyun. Karakterler arasındaki oynanabilirlik farkı, level atlama sistemi, hareket ve düşman çeşitliliği her açıdan orijinaline 10 basar. Tek eksiği var, o da iki kişilik modunun olmayışı ama adamlar NES'in gücünü sonuna kadar kullandığı için inanın buna kızamıyorum bile. Hiç unutmam, zamanında oyunun kaseti Hagar (dikkatinizi çekerim tek "g" ile) elden ele dolaşırdı. Bütün olay oyunun güzel olmasında yani, öyle korsan NES kasetlerinin ülkemizde pek yaygın olması ile alakası yok anlayacağınız (gerçekten yediniz mi?) **-Emre Sümer**







BROKEN SWORD II: THE SMOKING MIRROR

AMERİKA KITASININ NE PİS HUYLARI VARMIŞ ÖYLE - SARP KÜRKCÜ

TAM BİR BUNAK GİBİ KONUŞACAĞIM belki ama, eskiden yeni oyun türlerini denemek daha kolaydı. Ülkede zamanında erişebildiğimiz oyun sayısının az olmasından mıdır, cahil cesareti midir yoksa samimi arkadaşların önerilerine Google'lamadan atlamanın rahatlığı mıdır bilemiyorum ama çıkmış bütün güzel oyunlar bir şekilde gelip bulurdu bizi. Ben de işte bu sebeplerden biri (ya da birkaçı) ile 1998 yılında kalkmış, üstünde "iki" (rakamla 2) yazan bir macera oyunu almıştım oynamak için.

Yahu neden yaparsın böyle bir şeyi? Hikâyenin öncesinde ne oldu biliyor musun? Hayır. İngilizce hakimiyeti desen, gölde Loch Ness canavarı, bende İngilizce. Ama kırmızı kaplı *Redhouse* aracılığı ile oynanabilecek en güzel oyunlar macera türünden çıkardı ve Revolution Software yapımı *Broken Sword II: The Smoking Mirror* da o en güzellerin en güzellerinden biriydi.

ALEVLER VE TARANTULA

Alevlerle engellenmiş bir kapı, sandalyeye bağlı bir adam ve önünde duran kocaman bir tarantula. Bir anda kendinizi böyle bir ortamda bulduğunuzda, yapacak fazla bir şeyiniz yoktur, tabii eğer tarantula değilseniz. *BSII* bu sahneyle başlıyordu ve daha birinci oyunun senaryosunu anlatan metni bile okumamış olan ben, kafa karışıklığı ve paniği aynı anda "dakika 1, gol 1" tadında yaşamıştım. Ama adım adım, sanki zarif bir dantel örüyormuş gibi kendimi o karmaşadan kurtarmış, iştahla hikâyenin devamına saldırmıştım.

Hikâyemiz George Stobbart ve Nicole Collard ikilisi etrafında dönüyor. Birinci oyunda tanışan bu kumruların bir Maya heykelini soruşturmak için ziyaret ettikleri ev, aslında bir tuzak mekânıdır. Sonucunda Nicole kaçırılır, George da yukarıda bahsettiğim durumda bulur kendini. İşte ilk oyunun 6 ay sonrasındaki bu bölümün ardından önce heykeli garantiye almaya, sonra başımıza bu çorabı ören kişileri açığa çıkarmaya, Nicole'u kurtarmaya ve sonra da yola çıkış sebebimiz olan heykelin sırrını çözmeye çalışıyoruz oyunda. Çok basit, çok pratik bir plan değil mi? Yo dostum yo... O kadar kolay değil.

AMERİKAN YERLİSİNİN DENGESİ

Macera oyunlarının hassas bir dengesi vardır. Bu denge, aslında yazıya dökülmemiş kutsal bir kural gibidir. Bulmacaların zorluğu kadar, akla ve mantığa uygunluğu da önem taşır. Eğer temanıza uyuyorsa, fizik kurallarını çiğnemek serbesttir ama "*Broken Sword* çakması" olarak anılan *Runaway*'deki gibi rujdan makineli tüfek mermisi yapmak, akla mantığa çok alakasız geleceği için doğal değil, zorlama gelir. Sonuçta macera oyunları, çaprazlama her türlü nesneyi deneyip tuttuğunda yola devam ettiğiniz oyunlar değildir.

İşte ***Broken Sword II***, bu konuda gerçekten başarılı bir denge tutturmuş, bir dereceye kadar saçınızı başınızı yoldurabilecek ama sonrasında çözüme ulaşınca, nasıl bunu başta düşünemediğinize hayret edeceğiniz bir oyun. Zekânıza saygı duyan her oyun gibi, *BSII* de saygıdeğer bir oyun.

Gerçi burada bir parantez açmak lazım: Cepte o kadar uzun süre taşınıp da ölmeyen bir solucanın nasıl bir yaşam formu olduğunu hâlâ bilemiyorum. Bu arkadaş hareket etmez mi, kaçmaya çalışmaz mı, bir de alıp cebe nasıl atarsın onu? Ama hakkını yememek lazım, tekilanın içinde solucan yetiştiğini ilk kez *Broken Sword II*'de öğrenmiştim. Her tekilada solucan olmadığını ise çoook sonraları, yaşayarak öğrendim.

Solucanın sırrından bahsetmişken, bir konuya daha girmem lazım. Bulduğunuz malzemeler ve nasıl kullanılacaklarına dair ipucu içermiyor oyun. Üstelik herhangi bir haritada bulduğunuz malzemelenin hemen mi yoksa oyunun sonunda mı işinize yarayacağını bilemiyorsunuz. Bir noktada, kullanılmayan eşyalar yüzünden George'un cebi çöplüğe dönecek, "acaba neyi yanlış yapıyorum" demeyin.

Ayrıca oyun tümüyle çizgisel olduğundan, alternatif çözümler üretmek ya da "burayı geçeyim, sonra dönerim" demek gibi bir şansınız yok. Oyun size gidilecek tek bir yol sunuyor ve o alanda yapmanız gereken her şeyi bitirmeden kımıldamanıza izin vermiyor, dolayısıyla


Denize neredeyse sıfır müze keyfi.



Saç baş yolduran nezih kasaba: Quaramonte.

NEREDEN, NASIL BULUNUR?

Broken Sword II, derinlerde kaybolmuş oyunlardan değil. Revolution Studios, 2010 yılında mobil cihazlar için oyunu yeniden yayınladı. Üstelik oyunun grafiklerinde bir nebze iyileşmeye gidildi, konuşma pencerelerindeki metinler netleştirildi, isteğe bağlı ipuçları getirildi, müzikleri elden geçirildi, ara sahnelerin çözünürlüğü düzeltildi.

Ardından 2011 yılında da Windows ve Mac için çıkarılan oyun şu anda Steam, GOG gibi birçok yerde bulunuyor. Üstelik GOG'dan alırsanız, oyunun dokunulmamış ilk sürümüne de sahip olabilirsiniz. Fiyat açısından, iOS platformunda 6,99TL iken Steam ve GOG'da 5.99$ fiyat etiketi var.

bazı bölümlerde piksel avcılığı yapmanız gerekebilir.

DOĞA HARİKASI

Tabii dönemi düşünüldüğünde, el çizimlerinden oluşan arka planları ve karakterleriyle, *Broken Sword II* göze gayet güzel görünen bir oyundu. Bu inceleme için kullandığım Remastered sürümündeyse görüntü elden geçirilmiş ve netleştirilmiş (hakkında bir kutucuk hazırladım, detaylar orada). Üstelik bu görsel özen tüm haritalarda kendini gösteriyor ki, böyle Indiana Jones temalı bir oyun için hem gerekli hem de takdir edilesi bir durum. Londra'dan Paris'e, Orta Amerika'nın farklı bölgelerinden Maya tapınaklarına, sanat galerilerinden depolara kadar çok geniş bir mekân yelpazesi sunan oyun her atmosferin hakkını veriyor.

Broken Sword II, size çok kalabalık alanlar sunmuyor. Bunun en büyük sebebi, tüm karakterlerin elle çizilmiş ve buna göre hareketlendirilmiş olması. Ama örneğin Quaramonte'de (Orta Amerika'da bir kasaba) geniş bir pazar yerinde orayı dolduracak kadar insan görüyorsunuz. Üstelik arka plana gömülü de değiller. Yani anlayacağınız, o kadar da kısır alanlarda değilsiniz. Animasyon kalitesi olarak da işini layığı ile yapıyor oyun.

ZOR ESKİYEN GÜZELLİKLER

Hakkında çok fazla şeyi açık etmemek adına sadece başlangıcından bahsettim ama oyunun hikâyesi mistik kapıları da aralıyor, hatta sadece aralamıyor, kırıp geçiyor. Böylece sadece bir arkeolog gibi değil, bir gizem uzmanı olarak da çalışıyorsunuz, hikâye gibi karakterler de ilginçleşiyor.

Nihayetinde bundan 15 sene önce çıkmış olmasına rağmen, çözünürlüğü dert etmezseniz eski sürümü bile keyifle oynanabilecek, elden geçmiş hali ise point & click macera oyunlarının tüm güzelliklerini taşıyan bir klasik *BSII*. Paranıza ve zamanıza değeceğini garanti ederim. Zaten azımsanmayacak çoğunlukta bir eleştirmen grubu, *Broken Sword*'u *Monkey Island*'dan bile yukarıda tutar ki bu bile başlı başına önemli bir nişan.

Olur da kapıdan girerseniz, hep aklımda olan o replikle sizi karşılamak benim için keyif olacaktır: ***"Welcome to Quaramonte."***

NE İYİ NE KÖTÜ

✓ Öyküsü kendine bağlıyor ✓ Karakterler çekici ✓ Bölümler renk renk, tekrar yok ✓ Yeni gelen ipucu sistemi ✖ Grafikler biraz daha geliştirilebilirmiş ✖ PC'de fiyatları mobile göre fazla kalıyor ✖ Eski sürümü, oynarken göz yorabilir



Çeşitli yan karakterler derken, dalga geçmiyordum.



Oyunda hem George, hem de Nicole olarak oynadığımız yerler var.

SON KARAR

GRAFİK	8/10
SES VE MÜZİK	8/10
HİKAYE / ATMOSFER	9/10
EĞLENCE	9/10

Özellikle mobilde nostalji yaşamak isteyenlere kaliteli bir yapım. **8.6**

Ne Kadar Oynanır?
Çözüme bakmadan bir haftada rahat rahat bitirilir.

PC | MAC | iOS | Android

> **Tür:** Macera > **Yapım:** Revolution Software > **Dağıtım:** Revolution Software > **Sistem:** iOS > **Kutulu Fiyatı:** -
> **Dijital İndirme:** 6,99TL (Appstore) 5.99$ (GOG, Steam) > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Dahası İçin:** http://bit.ly/16j7wFE

PIXEL

Oradaydım

THE BOSS'UN SON GÖREVİ

[Metal Gear Solid 3 – Oyunun sonları]

"Hain" dendi. Halbuki saf adanmışlık, sadakat ve vatanseverlikten oluşuyordu. Asıl o ihanete uğradı... Defalarca... Ama hepsine rağmen asla "hain" olmadı. Her ne kadar tarihi kayıtlara o şekilde geçmiş olsa bile...

Ülkesi için *The Cobra Unit*'i kurdu, savaşlarda ve özel görevlerde yer aldı, nükleer testlere katıldı, hatta insan sınırlarının ölçülebilmesi için uzaya bile gönderildi. Neredeyse bütün görevlerinde başarılı oldu. Ün kazandı, saygı duyuldu ve çekilememeye başlandı. CIA ve *The Patriots* artık ondan kurtulmak istiyordu ve onu geri dönüşü olmayan bir göreve yolladı. *Philosopher's Legacy* adındaki 100 milyar dolarlık kaynağı ele geçirebilmek ve ülkesine verebilmek için eski bir Sovyet Rusya generali olan Volgin'in tarafına geçmiş rolü yapacak ve bir hain olarak anılacaktı. Hiç düşünmeden kabul etti.

Ama General Volgin, The Boss'un onun için getirdiği nükleer füzelerden birini deneme amaçlı ateşleyince görevi değişti. Sovyet Rusya topraklarında patlayan bir Amerikan füzesi iki ülkeyi savaşın eşiğine getirmişti ve Sovyet Rusya'nın talebi bu olayın sorumlularının ortadan kaldırılması yönündeydi. Şimdi The Boss'un görevi ülkesi için, en değer verdiği öğrencisinin ellerinde ölmekti. Hem de herkes tarafından hain olarak bilinirken. Tabii ki onu da kabul etti.

Snake Volgin'in planlarına son verdi, 3. Dünya Savaşı'nı engelledi ama yapması gerekeni de biliyordu. The Boss'un görevi ölmekti evet ama o beyaz çiçeklerle bezeli alanda Snake ile bütün gücüyle dövüştü. Aksini yapmak Snake'in onuruna hakaret olurdu. Ve Snake, The Boss'tan öğrendiği her şeyi kullanarak onu alt etmeyi başardı. The Boss'u yere serdi. Geriye tek bir şey kalıyordu: O tetiği çekmek.

Bunu yapmak göreviydi ama Snake istemiyordu. The Boss ise yapılması gerekeni biliyordu. Ve The Boss öldükten sonra Snake bir daha asla aynı adam olmayacaktı.

Snake o tetiği çektiğinde oradaydım. **-Ömer**



PIXEL YAZITLARI



OYUNLARDA İLK MÜZİK KULLANIMI

Aralarında belirgin yıl farkları olsa da tıpkı sinema gibi video oyunlarının da ilk yılları sessizlik içinde geçti sevgili okurlar. Bunun sebebi de o yılların oyunlarının şimdikinden farklı olarak çipler, işlemciler, yazılım sistemlerinden ziyade bildiğin kablo, metal parça, elektrik devreleri gibi aksamlardan oluşmasıydı kuşkusuz. Dolayısıyla bu ölüm sessizliği 1972'de Pong'dan çıkan ilk bip sesine kadar sürdü gitti.

Tabii oyunda çalması istenen müziği en klasik ses kayıt cihazları olan kaset ya da plaklara kaydedip, oyun esnasında arkadan çalmak gibi yarı ilkel çözümler de düşünülüyordu ama henüz sektör bile sayılmayan bir "eğlence makinesi" için oldukça pahalı işlerdi bunlar. Ha yine de gözünü karartıp bu yatırımı yapan çıkmadı mı? Evet çıktı: 70'lerde Seperate Ways parçasıyla (hakikaten ne şarkıdır o yalnız) dünyayı sallayan Journey grubu için yapılan 83 yapımı *Journey* oyunu. (Journey için yapılan oyunun adı da Metallica olacak değil ya. Bu arada amma çok Journey dedik iki dakikada. Bak hâlâ!) Ama oyun esnasında fonda grubun parçaları çalıp dursa da yapılan iş basit bir playback'ten farksız olduğu için kendisine ilk oyun müziği diyemiyoruz ne yazık ki.

Neyse ki oyunların bu konudaki makûs talihi mikroişlemcilerin olaya el atmasıyla son buldu (topu topu 28 yıl). Oyunların programcılığını taşımasının yanı sıra elektriksel impulsları da basit mono seslere (mesela Atari 2600 aynı anda sadece iki farklı ses verebilir, o yüzden oyun sesleri ve müzik aynı anda çalmaz), yani chiptune'lara çevirebilen bu mikroişlemcileri kullanma akıllılığını ilk kez 1975'de *Gunfight* denen oyununda Taito gösterdi. Bu sayede oyunun başında Yellow Magic Orchestra'nın hit parçası Computer Game'in ilkel ve kısacık bir chiptune'u çaldı.

Müziklerin oyun dünyasına girişiyle beraber oyun atmosferi üzerinde etkisinin ne kadar büyük olduğunun fark edilmesi de çok uzun sürmedi tabii. Mesela aslında sistem kaldırmadığı için sürekli olarak kasan, düşmanlar azalınca RAM'in rahatlamasıyla oyunun hızlandığı Space Invaders'da bile hızlanan müziğin etkisi oyuncular için de gayet vurucu oldu. O yüzden şimdi sıkıyorsa en sevdiğiniz oyunları o müzikleri olmadan bir hayal edin bakalım!

-Emre Sümer



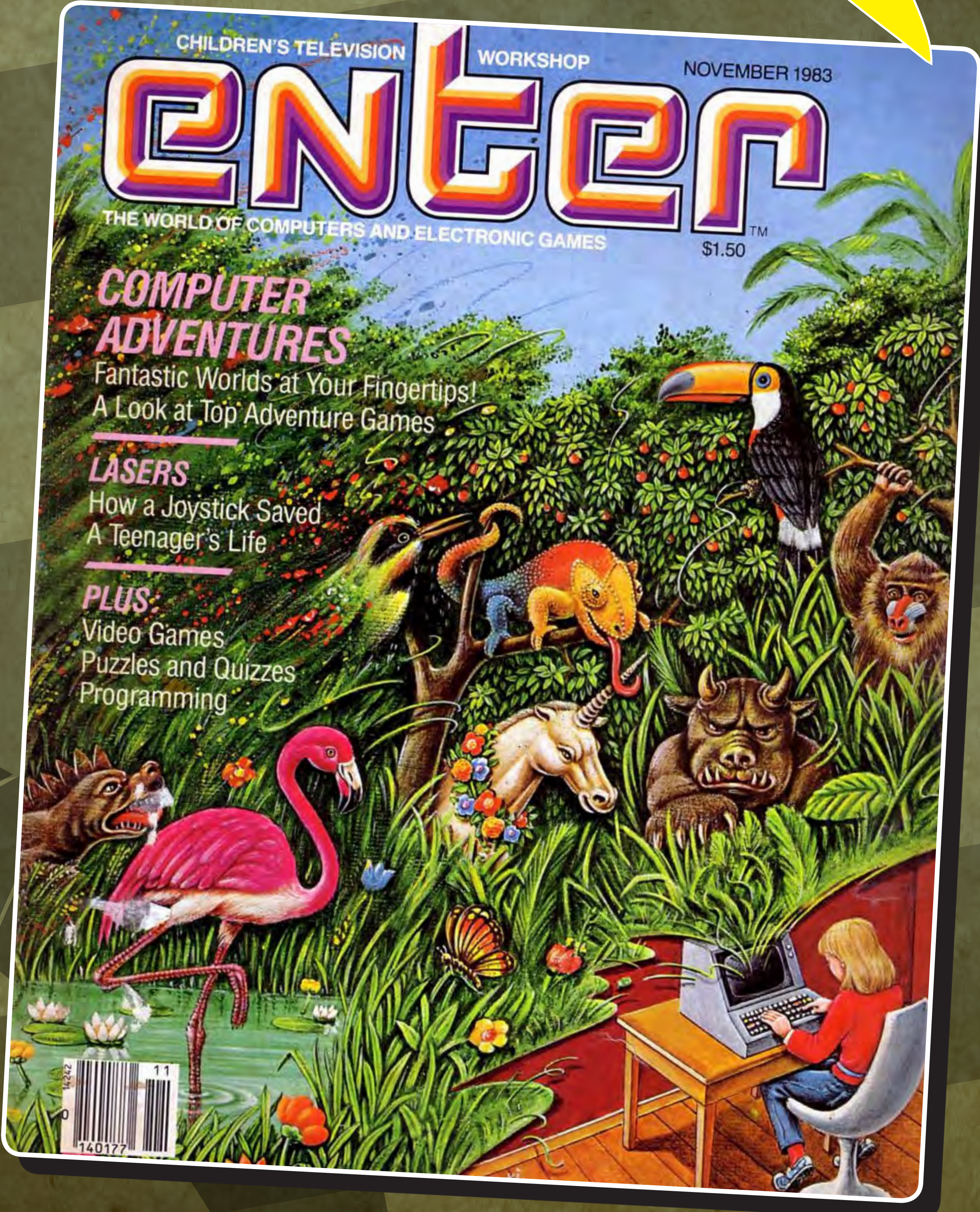






Eski Dergilerim

Sene 1983. Tabii o zamanlar oyunlar halen çocuk işi olarak görülüyor (bugün çok farklı çünkü). Dergine "çocuklar için televizyon dersleri" gibi sloganlar koyabiliyorsun. Hatta görselde unicorn boynuzu yalayan bir bukalemun bile olabiliyor. 80'ler bir başka kafadaydı tabii, bugünden bakıp anlamlandırmak zor. O değil de sizce de kapak çok tatlı olmamış mı?



Oyungezer

SAYI: 71 - 2013/09

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, mert@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Emir Cerrahoğlu, M. İhsan Tatari, Hazal Çamur, Alp Pektaş

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Art Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Önder Kanık, onder@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Eren Eryürekli
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia
SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 6 Eylül 2013

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

THE BUREAU

XCOM DECLASSIFIED

23.08.2013 [redacted]









XBOX 360






ARAL